

n°118 Juillet/Août 1997

L'univers ATARI & TOS – 39 F

Belgique 300 FB – Suisse 12 FS – DOM 50 F – Luxembourg 270 FLUX

- 520/1040 ST(E)
- MEGA ST(E)
- TT
- FALCON
- MEDUSA
- HADES
- EAGLE
- JAGUAR/LYNX

dans ce ST MAGAZINE:

STARTRACK:
multipistes audio pour HADES, TT & MEGA STE

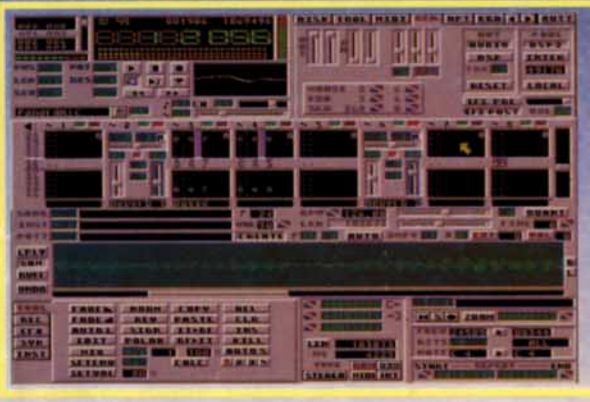


ARCADE (2 jeux ST/FALCON), JETPAC (jeu ST/FALCON), FONTES, CLIPARTS, CKBD 1.3 (utilitaires), EASY GEM (programmation), BIG BEN (musique), TEMPOCAL (musique), DELAY CALL (musique)...

2

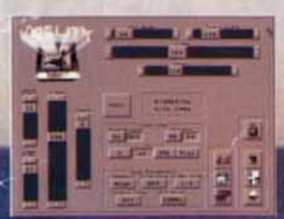
TOP CHORD PRO version complète
D2M 1.5 version complète
ces programmes sont compatibles ST, TT, FALCON

CROWN OF CREATION 3D
premières images du jeu qui va changer votre vie



DIGITAL HOME STUDIO
révolutionne l'audio numérique sur micro





VIDELITY :
passez dans l'autre dimension





JAGUAR LYNX : LE MEILLEUR ARRIVE !





La Terre du Milieu
secteur publications



96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 PARIS
Tél . (33) ~~01 42 80 10 39~~ Fax. (33) 01 42 80 61 46

est ouverte du lundi au vendredi de 9h30 à 13 h et de 14h à 19h - samedi de 10h30 à 17h30.
Ventes par correspondances France et étranger, port en sus, matériel voyageant au risque et péril du destinataire. Règlement par chèques ou cartes de crédits. Les marchandises proposées le sont dans la limite des stocks disponibles. Tous les prix

Achats, reprises de matériels et logiciels d'occasions

MATERIELS

Mise en Tower Falcon	1 990
Mise en rack falcon	1 990
Hades 68040/ 8Mo/ DD 1 Go	13 500
Hades 68060/ 16 Mo DD 2.5 Giga	17 900
Carte mère Hades avec :	
processeur 68040	8 790
processeur 68060	12 400

MONITEURS

SVGA 14" haute résolution noir et blanc compatible Cubase Notator Stf/Ste	1 890
SVGA 14"	1 700
SVGA 15"	2 390
SVGA 17"	3 900

OCCASIONS (suivant arrivage...)

ATARI 1040 STF, STE
ATARI Méga STE, accessoires divers, jeux
ATARI TT 030, imprimantes, écrans
ATARI Falcon...

EXTENSIONS MEMOIRE

STE 2 Mo	390
STE 4 Mo	590
Extension 16 Mo HADES	1 190
Carte d'extension Falcon nue 4/16 Mo	590

nos cartes n'ont pas besoin de soudures ni de découpe du blindage pour etre intégrée dans les falcons

DISQUES DURS / SAUVEGARDES

Disque dur nu 350 Mo Scsi (mega STe/TT	900
Interne Falcon 1.2 Go fast Ide 3 1/2	1 590
Interne Falcon 1 Go IDE 2 1/2	2 390
Externe 340 Mo STF/STE avec TopLink	1 890
Externe Falcon/TT 1 Go	2 680
CD externe Falcon/TT avec cable SCSI	1 990
CD+Disque dur 340 Mo pour STF/STE	3 190
Formaté, partitionné, prêt à l'emploi	
Zip Iomega 100 Moavec Link 96 pour STE/STF	1 890
Jaz 1 Giga avec cartouche	3 700
EZ 230 pour falcon / TT	2 790
Disque dur externe Scsi 2 Giga	3 190

IMPRIMANTES POUR ATARI

Jet d'encre à partir de 1300 F...
drivers ATARI pour Epson 800, 820, Proxl, 1500...

INTERFACE DMA/SCSI

TopLink96	550
TopLink 96 CD Rom	740

CLAVIERS ATARI

Claviers pour Méga ST, STE et TT	520

FAX MODEM 33600 bauds

Avec Star Call (Internet, minitel, fax...)	1 890

EMULATIONS

Magic Mac	1 490
Magic PC	1 490
NVDI Magic PC	NC

CONSOMMABLES

Toner SLM 605	290
Toner SLM 804	490
Tambour SLM 605	1200
Tambour SLM 804	2 400
Cartouche encre noire stylus 820	150
Cartouche encre couleur stylus 820	250
Cartouche encre noire stylus color Pro	160
Cartouche encre couleur stylus color Pro	270
Cartouche 135 Mo	130
Cartouche Iomega 1 Go	1 100

REPRISE DE VOS JEUX ET LOGICIELS ATARI
avec les boites d'origine et les manuels

DIVERS

Lecteur disquette STE Falcon	350
Kit Scsi interne pour Falcon	290

SCANNERS

Scanner à main mono niveaux de gris	990
Epson GT 5000 avec driver ATARI	3290

RÉPARATION de tous vos matériels ATARI

LA BUREAUTIQUE

Script 5	690
Script 1Mo	250
Le Rédacteur 1.99	90
Le Rédacteur 3	590
Le Rédacteur 3+	1190
Papyrus Gold	1260
Eureka (tableur)	80
Aztèque 2	80
Graal base SGBD	390
Graal calc tableur	390
Graal Graph grapheur	390
Graal Xpert + P logo syst expert	250
Com émulation minitel	190

LA PAO

Calamus SL version 96	3 500
Calamus SL 96 Light	2 990
Mise à jour SL	1 680
Mise à jour SL light	1 100
Calamus Windows 95	1390
- MAJ 1.09 vers SL 96	2 100
- MAJ 1.09 vers SL light	1 680

Modules CALAMUS NC
CD images et dessins pour CALAMUS

Initiale VOL 1	190
Initiale VOL 2	190
DTP GraFiken VOL 1	190
DTP Grafiken VOL 2	190
DTP Grafiken VOL 3	190

LE DESSIN

Le Dessinateur	150
D2M	690
DForm	450
Le Dessin Technique	150

Photo Line	1250
Rainbow	590

LA GESTION

Comptadom (gestion perso)	290
L'Investisseur	150
ST Budget 3	190
ST Compte 4	150
Le Gestionnaire	220
Le Comptable 2	390
Gestion Comptable	990
Pack Gestion 1	1350
Pack Gestion 2	1590
Pack Gestion 3	1790
Gestion du Personnel B	490
Gestion du Personnel D	690
La gestion commerciale	890

LES UTILITAIRES

Semprini	249
NVDI	649
Speedo G dos	445
CD Tools	380
Magic C	799
Magic MAC	1490
Magic PC	1490
START IT	270
Image copy	390
gestion et impres. d'image	
Star call (logiciel fax)	450
EASE	490

PACK 5 JEUX 250 Frs

LORNA, PARIS DAKAR, SATAN
SHERMAN, DEMONIAK

PACK 4 JEUX 250 francs

Wild Wheels, International 3D Tennis, Voodoo, Smash

LES JEUX

Animaux (éducatif 3/7 ans)	290
Sheer Agony	240
Pack Paris Dakar+ Lorna	120
Demoniak St/Ste	120
Smash ST/Ste	120
International Tennis St/ Ste	100
Confusion (falcon + DD)	290
Shermann	120
Llamazap (falcon)	250
Pinball	290
Dinosaure (éducatif 3/7ans)	290
Shapes	160
Epilepsie	160
Multibrique (falcon)	290
AazoHm (Falcon)	290
Moon speeder (falcon)	260
Esprit	250
Steel Talon (falcon)	200
Opération Skuum (falcon)	290
Radical race (falcon)	290
Voodoo ST/STe	120

LES CD

Clipart Atari	290
Unix system pour Atari	290
Complete mint	290
Clipart	250
True Type font	250
Midi magic	190
CD gold	Nc
Whitheline	290
Calamaximus	290
Bird of prey	190
Atari compendium	190
Alpha	190
Delta	190
Omega	190

SDK	320
Gambler	200
Classic	190

PERIPHERIQUE CABLES

Joystick	100
Joystick méga jet	150
Joystick infrarouge	190
Track ball	290
Adaptateur VGA Falcon	200
Prolongateur souris 20 cm	45
Souris	150
Prolongateur joystick 2m	80

LA MUSIQUE

Notator (STE)	2900
Logic (Falcon)	3990
Quincy (Falcon)	990
STK (analyseur de spectre)	1290
Digital Tracker (Falcon)	390
Cubase Light	950
Style Trax ST	950
Cubase Score ST	4820
Cubase Audio Falcon	6580
Cubase Audio CBX D5	6580
Audio Spector	4090
Atari Midi 3	1630
Mise à jour Cubase	
2.0 vers Cubase score 2.0	NC
3.0 vers Cubase score 2.0	NC

DIVERS

Disquettes DD STF/STE	70
L'Electronicien	150
Platon	990
Le Professeur	150
Autoswitch (graphic extension Atari ST	250

BON DE COMMANDE 07-08/1997

Je commande à La Bécane les articles suivants : **Quantité** **Prix unitaire** **Total**

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

Règlement : votre chèque doit être libellé à l'ordre de La Bécane et envoyé :
96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 Paris
Vous pouvez également commander par téléphone avec une carte bancaire
Le port indiqué de 50,00 francs est pour la métropole française, contre remboursement 100.00 francs

Frais de port et emballage : 50,00 F TTC

Total TTC :

n° de carte bancaire :

Expire le :

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : .... Ville : ....
Pays : ....

Signature

*Dans la limite des stocks disponibles 05/97

Durant tout l'été, ST MAG vous offre 40 F* sur votre abonnement ainsi qu'un cadeau de bienvenue si votre demande nous parvient avant le 31/07/97

*Réduction exceptionelle de 99 F par rapport à la vente en kiosque et de 40 F par rapport au prix de l'abonnement à partir du mois de Septembre.

ABONNEMENT PAO
11 No + PHOTOLINE







PHOTOLINE + 1 an : 990 F*
soiT une économie de 612 F*

1 an supplémenTaire
(1 an d'adhésion au Club ST offerT) : 352 F* en sus
soiT 190 F d'économie supplémenTaire

ABONNEMENT CLASSIQUE
11 Numeros



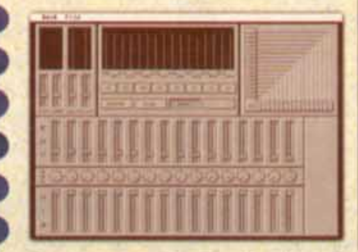




1 an : 352 F*
soiT une economie de 40 F*

1 an supplemenTaire
(1 an d'adhesion au Club ST offerT) : 352 F* en sus
soiT 190 F d'economie supplemenTaire

ABONNEMENT MUSIQUE
11 No + VOXX







VOXX + 1 an : 990 F*
soiT une économie de 392 F*

1 an supplémenTaire
(1 an d'adhésion au Club ST offerT) : 352 F* en sus
soiT 190 F d'économie supplémenTaire

ABONNEMENT LOISIRS ST
11 No + 1 JEU ST











à choisir parmi SUBSTATION, OBSESSION, STARDUST, SHEER AGONY CD ou disqueTTe

1 JEU + 1 an : 490 F*
soiT une économie enTre 71 F eT 92 F*

1 an supplémenTaire
(1 an d'adhésion au Club ST offerT) : 352 F* en sus
soiT 190 F d'économie supplémenTaire

ABONNEMENT LOISIRS FALCON
11 No + 1 JEU FALCON

à choisir parmi : impulse, llamazap, dino dudes, sTeel Talons, road rioT, sheer agony, aazhom krypTh, radical race, operaTion skuum, pinball dream







1 JEU + 1 an : 490 F*
soiT une économie enTre 71 F eT 92 F*

1 an supplémenTaire
(1 an d'adhésion au Club ST offerT) : 352 F* en sus
soiT 190 F d'économie supplémenTaire

bulletin d'abonnement

je soussigné :
Nom ....BEE.... Prénom ....Louis....
Adresse ....6 Avenue du Soleil Levant....
Code postal 78700 ... Ville ....Conflans St Honorine....
Pays ....FRANCE....
désire m'abonner à ST MAGAZINE selon la formule suivante :
☐ classique ☐ musique ☐ PAO
☐ loisirs ST – jeu choisi: ....
☐ loisirs Falcon – jeu choisi: ....

* les demandes d'abonnemenT sonT à envoyer avec le règlemenT (chèque ou mandaT) / Tarifs valables pour la France. / Union Européenne eT Suisse, rajouTer 55 F (lenT) ou 110 F (rapide)

bon à renvoyer à

La Terre du Milieu
tél (04) 50 54 59 41
fax (04) 50 54 49 94
216, rue de l'Essert - 74310 LES HOUCHES



ST Magazine est une publication de La Terre du Milieu
SARL au capital de 50 000 F
216, rue de l'Essert 74310 Les Houches
Tél. : +33 (04) 50 54 49 77
Fax. : +33 (04) 50 54 49 94
Comission paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
flashage : La Terre du Milieu - Atelier Esope
Impression : Altamira

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication : Godefroy de MAUPEOU

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
tel. +33 (04) 50 54 49 77 / fax. +33 (04) 50 54 49 94

ON COLLABORE A CE NUMERO
Jean Jacques ARDOINO (NEXT)
Bertrand MARNE
François AUBOUX (RAGA)
Tristan COLLET
Pierre Louis LAMBALLAIS (FEROCE LAPIN)
Hervé PIEDVACHE
Florent GONDOUIN
Pascal BARLIER
Alain MANGENOT
David CURE
Frédéric THIRARD
Emmanuel JACCARD
Philippe LAFARGUE
ATLANTIDE
Théo BUZ
Alain COADEC
Guillaume TELLO
Laurent POUILLEZ
Sebastien FAVARD

FABRICATION
suivi de fabrication : Emmanuel JACQUEMOUD

MAQUETTE
Godefroy de MAUPEOU - LA TERRE DU MILIEU

PUBLICITE
Hervé PIEDVACHE : 06 08 99 88 03

ABONNEMENTS
352 f / an
offres groupées (voir annonces publicitaires)
Emmanuel JACQUEMOUD : 04 50 54 49 77

DIFFUSION-VENTE
Pressimage
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Joelle de MAUPEOU
Tél. 04 50 54 70 65

EDITO

LE PARI !

Ce numéro d'été que vous avez entre vos mains est un gros pari pour ST MAGAZINE.

Nous l'avons voulu le plus attrayant possible :
- plus de pages
- deux disquettes
- deux programmes du commerce
*- le cd rom ST CD à prix exceptionnel **

C'est un gros pari, car en faisant cette formule, nous avons cherché à contenter le maximum d'ataristes en tenant compte des remarques et suggestions que vous nous envoyez régulièrement. Cette amélioration ne va pas sans surcoût du magazine. De fait son prix a augmenté, mais de si peu en regard de ces ajouts. De plus l'ancien tarif était resté inchangé depuis le mois de Mars 92, ce qui ne revient après tout qu'à rattraper l'inflation de ces cinq dernières années.

Nous avons d'ailleurs prolongé d'un numéro l'ancien tarif d'abonnement, histoire de ne pas pénaliser les petits budgets. C'est le moment d'en profiter !

ST MAGAZINE est le magazine des ataristes en France. Il est également souvent considéré à l'étranger comme le meilleur magazine ATARI de la planète. Depuis maintenant douze ans, nous faisons tout pour vous offrir le meilleur de l'ATARI tous les mois, d'où ce pari d'été.

Aujourd'hui, ST MAGAZINE, c'est encore mieux que ST MAGAZINE.

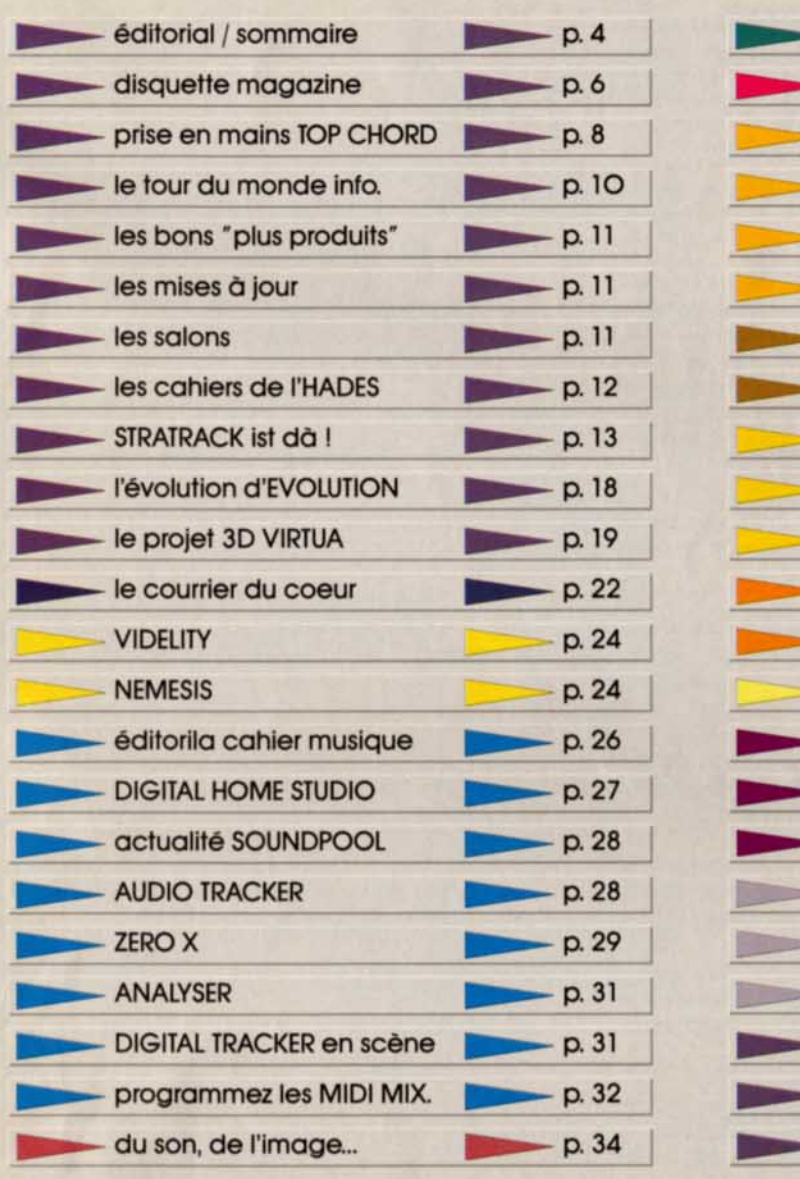
L'actualité du moment est suffisamment riche pour que même avec 84 pages, nous ayons dû reporter bon nombre d'articles et tests pour la rentrée. Alors un ST MAG à 84 pages toute l'année ? C'est possible mais c'est à vous de nous le dire !

Je vous souhaite les meilleures vacances possibles et, qui sait, peut-être nous verrons nous aux Houches ?

Godefroy de MAUPEOU

*** Pour le cd rom STCD nous avons besoin de vos bons de retour le plus rapidement possible pour pouvoir jauger de la quantité à presser. STCD vous sera livré fin Août/début Septembre.***

SOMMAIRE



retrouvez dans le numéro 119 de ST MAGAZINE (parution le 29/08/97) :

dossier IOMEGA (ZIP & JAZ), Comment ATARI s'est fait dépouiller par l'industrie informatique

tests de :

NEMESIS, CROWN OF CREATION 3D, WORLD TOUR RACING, FAT BOBBY, CONQUEST OF ELYSEUM 2, les nouveaux modules CALAMUS SL,

magazine réalisé avec :
machines : HADES 60 128 mo (maquettage/flashage) TT 8 mégas (comptabilité), FALCON 14 et MEDUSA T40 64 mégas (flashage), scanner EPSON GT 6500, imprimante STYLUS COLOR, SLM 804 maquettage : CALAMUS SL 96, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, IMAGE STUDIO (textures), RAYSTART 3 (icônes), PHOTO LINE, BACKGROUND PHOTOS (textures), flashage module POSTSCRIPT LEVEL 2 pour CALAMUS SL rédactionnel : LE REDACTEUR 4 + comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, L

réalisé sur HADES 60

c'est magique !!!

Allumez votre ordinateur avec la disquette ST MAGAZINE N°118 dans le lecteur et regardez votre écran. Celui-ci vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir utiliser les programmes de la disquette

DISQUETTE MAGAZINE

POV
Toutes machines
Les listings POV de l'article de Phillipe LAFARGUE et des images du mois.

Arcade
ST Basse
– Breakout : un casse brique. Classique mais toujours aussi prenant.
– Blaster : une sorte de Defender très réussit.

Jetpac
ST Basse 1 Mo mini
Un superbe jeu de plateau.

Fontes
Toute machine avec Calamus
Quelques fontes Calamus tirées du CD ROM Calamaximus. Notamment une fonte symboles musicaux pour faire vos partitions directement sous Calamus !

Cliparts
Toute machine
Quelques images noir & blanc au format ".IMG". De quoi illustrer vos vacances dans vos courriers.

CHKBD13
Toute machine
Générateur de caractères composés et accélérateur de souris flexible (sic). Bref, c'est surtout très utile pour faire des accents Français dans un programme qui ne les gère pas. Un manuel complet sous forme de fichier est donné avec.

EZGEM
Toute machine
Voici une bibliothèque de programmation destinée aux programmeurs en Pure C. très bien réalisée, elle devrait vous faciliter la vie.

Musique
Toute machine
– Accessoires pour Cubase : Big Ben & Tempocal.
– Delay Cal : pour calculer le rythme (bpm).

Toplib
Toute machine
Comme on avait pas la place de tout mettre sur l'autre disquette, voici donc la librairie de Top Chord. Comme pour l'autre disquette, les fichiers sont à décompacter avec un utilitaire comme LZH shell (fourni sur la disquette N°114) ou Two in One (chez STDP par exemple). C'est un peu contraignant, mais sinon il n'y avait pas moyen de tout caser.

DISQUES DURS

AVEC HD-DRIVER

Quantum	Interne	Externe
SCSI 1.2 Go	1 850 F	2 190 F
SCSI 2.1 Go	2 350 F	2 790 F
SCSI 3.2 Go	2 850 F	3 290 F

Seagate	Interne
IDE 1.2 Go	1 390 F
IDE 1.7 Go	1 520 F
IDE 2.1 Go	1 650 F
IDE 2.5 Go	1 790 F
SCSI 2.1 Go	2 550 F



SCANNERS

Mustek — *Drivers Atari fournis !*

Paragon 600SP II 300x600, 30bits, 1passe **1 690 F**
Paragon 800SP II 400x800, 30bits, 1passe **2 290 F**

Paragon 600Cx
300x600, 30bits, 3 passes
1250 F

ECRANS

Diamond

SVGA 14'	Couleur, 50Khz, 0,28 pitch	1 380 F
SVGA 15'	Couleur, 54Khz, 0,28 pitch	1 800 F
SVGA 15'	Couleur, 66Khz, 0,28 pitch	1 950 F
SVGA 17'	Couleur, 64Khz, 0,28 pitch	3 590 F
SVGA 21'	Couleur, DiamondTron	12 190 F

MEMOIRES

	0Mo	2Mo	4Mo	16Mo	32Mo
STE		290 F	490 F		
aixTT	590 F			1390 F	2230 F
MagnumST	790 F			1590 F	

PHOTO-NUMERIQUE

Casio

QV10A	+ Kit de connexion ATARI	2 890 F
QV100	+ Kit de connexion ATARI	3 690 F
QV300	+ Kit de connexion ATARI	4 245 F

Câbles SCSI2-DB25 / SCSI1-SCSI2 / SCSI1-SCSI1 / SCSI1-DB25 : 190 F
Les câbles ne sont ni repris, ni échangés.

Transport + assurance: 100 F jusqu'à 10 Kg.
Paiement: CB, Chèque à la commande.

Tous nos prix s'entendent T.T.C. et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis.
Photographies non contractuelles

IMPRIMANTES COULEUR

Canon

BJC4200 Couleur 720DPI **2 690 F**
BJC620 Couleur 360DPI **2 490 F**

Drivers Atari fournis !

BJC240 **1190 F**

Fargo

FotoFUN! Thermique **3 490 F**

MODEMS

USRobotics

Sportster V34 **890 F**
Courier V34 **1 690 F**

ZyXEL

Omnis 288S	V34, fax, voix + STarCall	2 560 F
Elite2864	V34 + STarCall	2 890 F
Elite2864	V34, RNIS + STarCall	4 520 F

AMOVIBLES

AVEC HD-DRIVER

Iomega

ZIP 100Mo + 1Cart.	1 230 F
Cartouche ZIP 100Mo	85 F
JAZ 1Go + 1Cart.	2 990 F
Cartouche JAZ 1Go	590 F

Nomaï

MCD 540Mo + 1Cart.	2 550 F
Cartouche MCD 540Mo	300 F

SyQuest — ezflyer 230MB

EZ-230 + 1Cart.	1 990 F
Cartouche 230Mo	155 F

LECTEURS CD-ROM

1090 F
Lecteur externe SCSI x8

Lecteur externe SCSI x12	1 590 F
Lecteur externe SCSI x16	1 750 F



9 Rue du Pin Doré
F-53000 Laval
Tél. 02 43 56 92 76
Fax 02 43 56 80 47
BBS 02 43 53 57 70
E-mail info@parx.fr

http://www.parx.fr

prise en mains de TOP CHORD

TOP CHORDS est un arrangeur MIDI en temps réel. C'est-à-dire qu'il crée un accompagnement automatique en fonction des accords joués sur votre clavier.

TOP CHORDS est composé de trois parties bien distinctes :

1– Un arrangeur en temps réel (partie ARNG.) Les arrangements suivent les accords plaqués par votre main gauche sur le clavier midi.

2– Un arrangeur en temps différé (partie MORC.) Les arrangements suivent les accords prédéfinis dans une grille d'accords.

3– Un éditeur de paternes (partie LIBR.) qui vous permet de fabriquer vos propres arrangements.

Vous pouvez passer d'une partie à l'autre en cliquant sur l'une des trois icônes situées en haut à droite de l'écran (LIBR, ARNG, MORC).

FICHE TECHNIQUE

Arrangeur 6 Pistes.

Résolution 96 Ticks.

Tempo 50 à 210.

Exportation des arrangements et des morceaux au format MIDIFILE 0.

Console de mixage intégrée : volumes, panoramiques, changements de programmes, transpositions, possibilité de créer ses propres contrôleurs MIDI système exclusif...

PARTIE LIBRAIRIE, EDITEUR

Edition pas à pas, enregistrement en temps réel des paternes.

Importation depuis des fichiers MIDIFILE format 0 ou 1.

Edition des notes à la souris : emplacement, vélocité...

Quantisation, création aléatoire de "pattern" (mesures)...

52 Paternes différentes par piste (312 au total).

Création possible de 38 assemblages de paternes différentes pour chaque style : intro, refrain, couplet, fill'n, final...

PARTIE ARRANGEUR TEMPS REEL

Reconnaissance, affichage des accords et calcul des accompagnements instantané grâce à un puissant algorithme de calcul.

Le programme corrige vos erreurs.

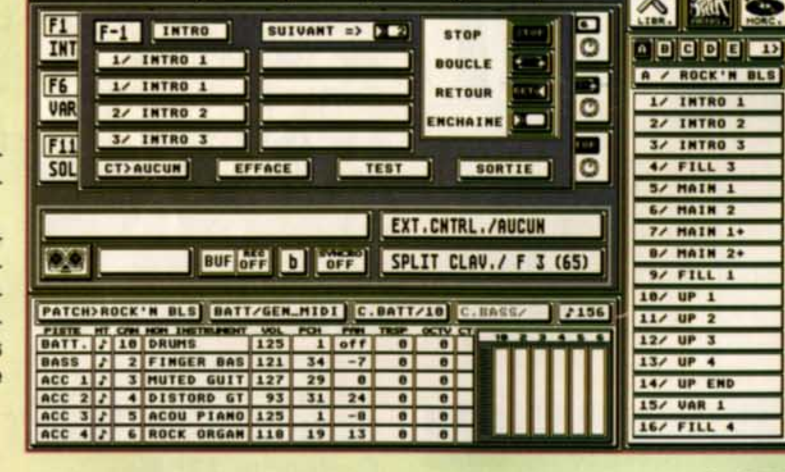
Possibilité de programmer soi-même des accords ou des renversements.

Possibilité de créer 15 chaînages de "pattern" différentes (intro, refrain, couplet, fill'n...) par style, chaque chaînage peut comporter jusqu'à 8 mesures (par ex. intro sur 8 mesures), et tout cela sur 6 pistes.

Les différentes parties (intro, fill'n...) peuvent en plus s'enchaîner les unes aux autres.

Commande des différentes parties avec les touches de fonctions F1 a F15 ou avec les touches fléchées, ou aussi avec des contrôleurs midi externes (par ex. changements de programmes...).

Possibilité d'inclure des contrôleurs midi dans les différentes parties.



Accords reconnus :

Maj. min sus4 5+ 7e min7 7Maj m7Maj 7b min7b 6e min6 Dim

PARTIE MORCEAUX, ARRANGEUR TEMPS DIFFERE

Mode Rapide de création des grilles d'accords à la souris ou au clavier.

8 morceaux complets en mémoire pour chaque style.

156 mesures par morceau.

Possibilité de boucler certaines parties du morceau.

Possibilité d'inclure des contrôleurs midi dans le morceau.

Chargement et sauvegarde des grilles d'accords.

Importation des morceaux au format Band-In-A-Box.

Possibilité d'introduire des accords différents pour la basse.

Deux accords différents par mesure.

Accords reconnus :

Maj min sus4 5+ 7e min7 7Maj m7Maj 7b min7b 6e min6 Dim 9e min9 9/7b 9b m9b

CARACTERISTIQUES DIVERSES

Chaque fichier LIBRAIRIE contient :

52 paternes par piste (6 * 52 = 312 au total).

5 STYLES d'arrangements qui peuvent être totalement différents (par ex. ROCK, CONTRY, BOSSA, MARCH, TANGO...).

Chaque style peut être composé de 15 parties différentes (intro, fill'n...) et chaque partie de 8 assemblages de paternes 6 pistes.

18 morceaux par style pour la partie morceau, soit 90 morceaux pour une seule librairie.

Chaque style et chaque morceau, comporte son propre PATCH (allocation des volumes, panoramiques, changements de programmes...).

Choix des changements de programmes directement à la souris en choisissant le nom de l'instrument (possibilité de construire ses propres listes de changements de programmes).

Toutes les librairies sont livrées pré-configurées en mode GENERAL MIDI gm/gs.

Possibilité d'éditer, de charger et de sauvegarder sa propre allocation d'instruments de percussion (drums kit).

Installation facile sur un disque dur (édition des chemins d'accès à la souris) sauvegarde sur un fichier système (AUTO.SYS) qui se charge à chaque fois avec le programme.

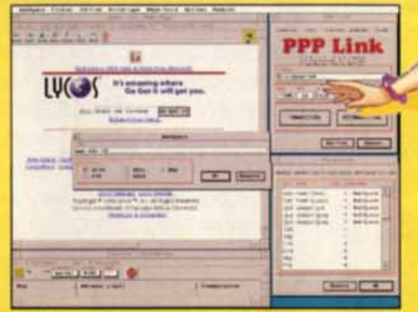
TOP CHORDS est compatible ST, TT et Falcon.

Toujours vendu au prix de 990 FF, TOP CHORDS vous est proposé sur la disquette dans une version complète sans limitation. Vous pouvez par ailleurs recevoir le manuel complet de TOP CHORDS contre un chèque de 290 FF à l'ordre de PETROVIC, 20 rue Camille Martin, CH-1203 Gevève, Suisse ainsi que le bon de la page 11 dûement rempli.

TOUT LE MONDE EN PARLE



WenSuite est disponible !!!



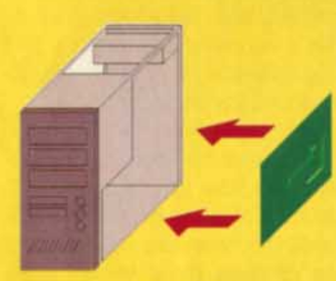


WebSpace
+ l' E-mail
+ Newsgroups
= WenSuite

Logiciel de connection à Internet. Très complet, et très performant, c'est sans conteste la meilleure manière de se connecter. 2 à 5 X plus rapide que ses concurrents, et des fonctions uniques.
Seulement 290 FF

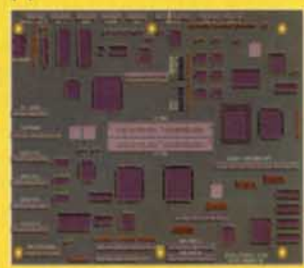
L'AVENIR EST DANS L'EVOLUTION !

FALCON EVOLUTION INFERIEUR A 3000 FF
+ REGLEMENT EN PLUSIEURS MENSUALITÉS
+ CONTRE-REMBOURSEMENT GRATUIT (TOUS PRODUITS)
= POUR UN NOUVEAU CONTRAT-CONFIANCE



LA CARTE-MERE S'INTEGRE EN 5 MINUTES DANS TOUS LES BOITIERS, AU STANDARD ATX, EXISTANTS

Le Falcon Evolution est pour nous le meilleur moyen de faire évoluer votre configuration informatique, en toute sécurité, vers plus de puissance, et à moindre coût.
Le Falcon Evolution propose en standard des supports mémoire SIMM en ST & TT Ram (supporte d'origine plus de 14 Mo, en 32 bits ultra-rapide), l'évolution vers des processeurs de dernière génération (supporte aussi l'Afterburner) , et des extensions audio permettant jusqu'à 8In / 8Out en qualité pro , dans le même boitier . . .
Basé sur un chipset d'origine Atari, le Falcon Evolution est donc complètement compatible.



La carte-mère Falcon Evolution, pour de nouvelles performances dans votre environnement préféré.
N'hésitez-pas à demander de la documentation.



STUDIO 1024

La révolution audio arrive avec le 1er logiciel de montage audio numérique travaillant en 24 bits et 96 khz, pour plus de précision. 512 pistes stéréo (soit 1024 pistes), de nombreuses fonctions exclusives ...
Demandez une démo...

LA COHERENCE ETANT LA MEILLEURE GARANTIE DE LA FIDELITE, NOUS NOUS ENGAGEONS A SOUTENIR LA COMPATIBILITE DE NOS PRODUITS SUR LES ORDINATEURS CONCUS PAR ATARI (ET LES SYSTEMES ASSOCIES: TOS, MINT, MAGIC ET N.AES), AINSI QUE LES CLONES ET ASSIMILES RESPECTANT LEUR ARCHITECTURE SPECIFIQUE: C-LAB MKX, FALCON EVOLUTION ET MEDUSA/HADES.

OXO SystemS

3/5, RUE DES VARENNES - 8916O LEZINNES

LINK'97 ET ZIP

Un utilisateur nous a envoyé les constatations suivantes :

Le ZIP ne marche pas systématiquement avec un LINK'97 pour la raison que ce dernier a besoin d'être alimenté en 5 volts, ce que le ZIP ne fait pas. Il faut donc bien souvent le connecter à un autre disque dur (plus le LINK'97) qui, lui, délivre ce voltage pour que toute la chaîne fonctionne.

Ovidio TUDELA, qui nous a envoyé cette observation, précise qu'on peut récupérer ce voltage sur le ST et alimenter la chaîne SCSI par le biais de pinces et de câbles. Pour ma part, je vous déconseille fortement cette opération si vous ne vous n'êtes pas un "crac" du hardware sous peine de voir votre ATARI + chaîne SCSI hors services.

Le plus simple est encore d'acheter un LINK'97 spécial ZIP (cela existe).

MIDIMACMAN, CA MARCHE !

Un autre lecteur (ils sont décidément très actifs en ce moment), nous signale que l'interface MIDIMACMAN de MIDIMAN fonctionne à merveille sur ATARI avec le pilote ("driver" quand on est branché) de STEINBERG. Grâce au MIDIMACMAN, vous aurez droit à 32 canaux midi en entrée et autant en sortie.

Seul hic, il faut le brancher après avoir allumé l'ordinateur.

Mon avis personnel est de brancher cette interface avant de lancer CUBASE sinon vous risquez de bousiller votre carte mère et vos synthés au cas ou une info s'y dirigerait au moment de la connexion.

Cette précaution est valable aussi avec les câbles midi (et tous les câbles en général d'ailleurs). Je connais quelqu'un qui a grillé un MEGA ST et un D 110 en débranchant ses câbles midi alors qu'une séquence tournait. C'était un réparateur ATARI agréé, comme quoi ce n'est pas forcément ceux qui s'y connaissent qui sont les plus prudents.

DU NEUF CHEZ EMAGIC

Jean-pierre SCULLATI, un de nos fidèles lecteurs helvétiques, qui passe des heures et des heures sur INTERNET nous a confié que LOGIC 2.5 et SOUNDDIVER 2 étaient dispos. Tests prochainement.

Merci Jean-Pierre pour tes infos régulières.

CALAMUS SL : L'EXPLICATION DU RETARD

Ceux qui ont voulu acheter CALAMUS SL ces derniers temps se sont heurtés à l'impossibilité momentanée de l'acheter en Europe.

En voici l'explication :

La société canadienne MGI a racheté les droits de CALAMUS SL, PC & NT. DMC a demandé le droit de pouvoir continuer le développement de CALAMUS SL. MGI en a donné l'accord et DMC a eu par là même le droit de le vendre en Allemagne.

Or l'auteur de la version 96, Michael MONSCHAUER, fait partie des équipes INVERS et ADEQUATE SYSTEMS qui l'ont en quelques sortes "prêtés" à DMC, conscient de l'importance d'avoir un véritable développement autour de CALAMUS SL (à moins que ce soit eux qui aient suggéré à M.MONSCHAUER de continuer).

Du coup, INVERS a demandé à le distribuer dans toute l'EUROPE. MGI a accepté mais un délai de 90 jours était nécessaire à MGI pour respecter le préavis à DMC dont le statut change du coup. Ce délai expire le 28 Juin, ce qui veut dire qu'à partir de cette date, nous pouvons enfin vendre CALAMUS SL en France et en français puisque nous l'avons traduit intégralement (c'est LA TERRE DU MILIEU qui assure pour INVERS la distribution de CALAMUS SL dans les pays francophones européens).

C'est compliqué, mais nous y sommes arrivés et c'est bien là l'essentiel.

A propos de CALAMUS SL, il n'y aura pas de version 97, mais une 98 pleine de nouveautés. La version 96 étant finalement sortie en Décembre 96 en Allemagne, cela faisait un peu désordre sur étagères des revendeurs en 1997. Ainsi, lorsque vous achèterez un CALAMUS en 98, il sera intitulé 98 ce qui fait tout de même plus sérieux, non ?

C'est en fait comme ST MAG qui sort à la fin du mois précédant celui daté sur la couverture (même si l'avance a pu être "considérable" à une certaine période).

VITESSE D'OBTURATION

Suite à mon test du CASIO QV100, un lecteur (encore un) nous signale que la vitesse d'obturation du 4000ème est courante sur les appareils photos reflex qui peuvent monter jusqu'au 12000ème. Le mien est assez ancien (un NIKON FE) et s'arrête au 1000ème, d'où ma remarque sur la vitesse du QV100.

Merci à tous les lecteurs pour leurs interventions et courriers salutaires.

LES TEST DE ST MAG

Plusieurs personnes semblent se méprendre sur la déontologie de ST MAGAZINE, aussi je vais repréciser quelques points.

Il est vrai que le nombre de distributeurs français est plus que restreint et que TDM est la société qui importe le plus de produits tout en réalisant ST MAGAZINE.

A partir de cette constatation, certaines personnes ont pensé que nous réalisions nos propres tests.

Il n'en est rien. Notre philosophie est qu'aucun éditeur ne peut faire de test de ses propres produits, sinon ST MAG perdrait rapidement son âme et son intérêt. Du coup les tests de produits TDM sont toujours réalisés par des personnes extérieures à TDM. C'est valable également pour PARX, OXO SYSTEM ou SOFTJEE qui écrivent également dans ST MAG. Si l'actualité ou la pratique d'un logiciel est autorisée (qui ne le connaît mieux que son éditeur), le test en est absolument interdit. Cela me conduit parfois à des bonds pour les logiciels que je connais par coeur et auquel je tiens comme à la prunelle de mes yeux, mais c'est la règle. Les autres éditeurs n'ont pas la possibilité de modifier un test avant impression, pour nous c'est la même chose.

Tout au plus, je fais fais mon travail de rédacteur en chef comme pour les produits d'autres éditeurs. Je corrige les fautes, les erreurs du genre "ce n'est pas possible de faire cela" lorsque ça l'est à ma connaissance, rajoute les oublis, mais cela s'arrête là. L'opinion du testeur reste intacte. S'il n'aime pas, il n'aime pas un point c'est tout.

Une seule fois, nous avons fait une incartade pour ROAD RIOT (bouclage de dernière minute), mais comme Tristan COLLET a plutôt descendu le programme, l'incartade à la règle fut tout à fait acceptable.

Ceux qui doutent de mes propos peuvent par exemple relire la "récap Jaguar" de Marc ABRAMSON qui ne donne pas franchement envie d'acheter une JAGUAR alors que TDM la distribue (nous venions d'en acheter en très gros lot en plus). Marc m'a d'ailleurs conseillé de réécrire ou corriger l'article ce que j'ai refusé.

Nous aimons ST MAGAZINE pour sa qualité et son sérieux dans ses tests. Il est possible d'être distributeur et éditeur de presse ou journaliste en toute impartialité, c'est ce que nous faisons à LA TERRE DU MILIEU.

Ceux qui s'inquiétaient peuvent se rassurer, ST MAG restera ce qu'il est, un journal de passionnés insensibles à la pression d'un annonceur, fût il même l'éditeur du magazine.

Godefroy de MAUPEOU

du côté des mises à jours

APPLICATION SYSTEMES FRANCE		
Magic	5.13, 6.0	5.13 fin juin, 6.0 fin 97.
NVDI	4.13, 5.0	4.13 septembre, 6.0 fin
Texel	N.C.	97.
CAB	2.0.	N.C.
Ease	6.0	N.C.
		fin 97
CENTEK		
Centurbo I	Evolution 3	
Centurbo II	Nouveau produit	Disponible
Centscreen	2.15	Aout 97
Cécile	Nouveau produit	Disponible
Cécile CD	Nouveau produit	Disponible
		Disponible
ETILDE		
Tous programmes Gerland		
(comptabilité professionnelle) mis à jour pour		
utilisation sous Magic, MagicMac, MagicPC.		
Papyrus	5.0	Disponible
		Juillet/Aout 97
SOFTJEE		
Digital Home Studio	Nouveau produit	
B Clock	Nouveau produit	Disponible
Digiplay	nouveau produit	Disponible
Data Disk	nouveau produit	Disponible
Digital Tracker	1.915	Disponible
		Disponible
OXO SYSTEMS		
WenSuite	2.0	
Evolution	Nouveau produit	Disponible
		Septembre 97
PARX		
D2M	2.60	
HD Driver	6.30	Disponible
Dossier Système M&E	Juin 97	Disponible
Zoom X	Nouveau produit	Disponible
Balls	Nouveau produit	Septembre
Vector	Nouveau produit	Septembre
Voila	Nouveau produit	Septembre
Quincy	2.0	Septembre
Interface 2.3 est anouveau distribué par PARX.		Disponible
		Disponible
SOUNDPOOL		
Audio Master	2.0	
Audio Tracker	1.65	Disponible
CD Recorder	2.14	Disponible
Analyser	2.1	Disponible
		Disponible
STUDIO CAPITALE		
Studio Son	1.71	
Studio Son Time Line	4 pistes	Disponible
Studio Son Time Line	8 pistes	Juillet 97
		Juillet 97
TERRE DU MILIEU (LA)		
Photoline	2.25	
Imagecopy	4.10	Disponible
ACM Infopédia	1.07	N.C.
ACM Space Mission	1.07	Disponible
ACM UFO II	1.07	Disponible
Crown Of Création 3D	Nouveau produit	Disponible
Conquest of Elysium	Nouveau produit	disponible
F.A.D.	Nouveau produit	Aout 97
Nemesis	Nouveau produit	Disponible
Apex Intro	Nouveau produit	Disponible
Apex Media	distribution par	Disponible
Apex Alpha	TDM	Disponible
Apex Audio	Nouveau produit	N.C.
Videlity	Nouveau produit	N.C.
Basic 5 Omikron	Nouveau produit	Disponible

les + prod.

pour obtenir le cd rom STCD ou les manuels de D2M 1.5 et TOP CHORD PRO, veuillez découpez et renvoyer les bons de commandes correspondants



n°1 : les salons européens et CP
(France, Italie, Allemagne, Angleterre, Belgique...)
Je désire recevoir le premier numéro de STCD au prix exceptionnel de 19 F.
règlement par ☐chèque ☐mandat
Nom ______ Prénom ______
Adresse ______
Code postal ______ Ville ______
bon à recopier ou renvoyer accompagné du règlement à
La Terre du Milieu BP 11 74310 Les Houches

DOC de TOP CHORD PRO
Je désire recevoir la doc de TOP CHORD PRO au prix exceptionnel de 290 F.
Nom ______ Prénom ______
Adresse ______
Code postal ______ Ville ______
Pays ______
bon à renvoyer accompagné du règlement à
PETROVICK, 20, rue Camille Martin CH1203 GENEVE

DOC de D2M 1.5
Je désire recevoir la doc de D2M 1.5 au prix exceptionnel de 190 F.
Nom ______ Prénom ______
Adresse ______
Code postal ______ Ville ______
Pays ______
bon à renvoyer accompagné du règlement à
PARX 9, rue du Pin Doré 53000 LAVAL

les salons

Allemagne : ATARI MESSE
4&5 Octobre – Neuss (Düsseldorf)
Co : FALKE VERLAG / Moorblöcken 24149 Kiel

France : FORUM DES APPLICATIONS ATARI
6&7 Décembre – BERCY EXPO – Paris
Co : LA TERRE DU MILIEU / 04 50 54 59 41

les cahiers de l'HADES

Au moment où l'HADES 40 bénéficie d'une opération "Prix d'été", les nouveautés se précisent, tandis que certaines questions ou problèmes se résolvent. Je remercie au passage les nombreux utilisateurs n'hésitant pas à nous envoyer leurs "trucs" ou solutions.

RAM EDO

La grosse nouvelle du mois, c'est la disponibilité des HADES pour RAM EDO. Les résultats sont donnés pour 20% supérieurs à la vitesse "SIMM". Fredi explique cela par le fait que les bus de l'HADES sont deux fois plus rapides que ceux d'un PC. Du coup le gain est plus que notable. C'est simple : sur six heures de calcul 3D ou flashage, on gagne une heure. Sur un mois de travail intensif (10 h par jour pour 6 jours par semaine), l'heureux propriétaire de l'HADES EDO a gagné 54 heures, ce qui représente quasiment une semaine de calcul. Ceux qui vivent de ces calculs (le flasheur en est le meilleur exemple), comprendront tout de suite la rentabilité de ces 20%.



Que les possesseurs d'HADES "SIMM" se rassurent, ils peuvent passer leur HADES en version EDO très facilement. Il suffit de changer un Xylinx.

A l'heure où j'écris ces lignes, seul l'HADES 60 fonctionne parfaitement avec la ram EDO. Pour le 040, Fredi est en plein débugguage. Vu ses capacités en ce domaine, j'imagine que ce problème sera résolu fin Juin au moment de la sortie de ce numéro.

ET 6000

Le pilote pour la carte ET 6000 est dispo. Il ne gère aujourd'hui que les modes monochromes et 256 couleurs, mais au vu du prix et des performances de la carte, cela devrait intéresser plus d'un Hadèsien. A propos des caractéristiques, l'ET 6 000 comporte de DMRAM 400% plus rapide que la VRAM qui équipe les fameuses ATI 64. On sait également qu'un processeur 24 bit cadencé à 135 mHz lui permet de tourner sur un écran VGA.

Côté résolution, elle peut faire du 1280 * 1024 en 24 bit à 75 Hz de fréquence verticale, ce qui est une résolution classique aux cartes équipées de 4 mo de RAM.

CLAVIER ATARI

L'HADES avec clavier ATARI est dispo également moyennant un léger supplément de prix. Pour les anciens HADES, la modification est possible, mais il faudra le renvoyer chez un revendeur pour ne pas perdre la garantie.

Quant à ceux qui ont un clavier PC et se désespère de ne pas trouver les touches correspondant à la sérigraphie de leur clavier, il peuvent mettre CKBD DELUXE dans le dossier AUTO pour reconfigurer leur clavier.

LE CAS XBOOT

Un des Hadèsien a bondi en lisant notre premier Cahier de l'Hadès où j'annonçais que XBOOT ne tournait pas sur HADES alors que chez lui si ! La raison en est toute simple. Le dernier X BOOT distribué en France (le mien) ne marche effectivement pas (v.3.0).

Par contre la version 3.1 (en anglais ou en allemand) fonctionne parfaitement comme j'ai pu le constater. Il est d'ailleurs à noter que la version 3.1 est pratiquement deux fois plus lourde en octets que la version 3.0.

Mais que font donc tous ces octets supplémentaires ???

X BOOT fonctionne donc sur HADES.

EUREKA

En lisant qu'un professeur de mathématique nous avait signalé le parfait fonctionnement d'EUREKA sur HADES, son auteur Alain Le COAT nous précise que c'est évident puisque celui-ci est développé sur HADES (A. Le COAT est un des premiers français à en avoir eu un). Que ses utilisateurs n'hésitent pas à envoyer leurs suggestions, elles seront les bienvenues. Voici son e-mail : lecoat@ief.u-psud.fr

Il nous signale également que la dernière version de l'émulateur FPU de la version 060 de Fredi ASCHWANDEN résout tous les problèmes que certains calculs de POV pouvaient générer. Cette nouvelle version est dispo chez les revendeurs HADES.

THING

Autre problème soulevé sur HADES et auquel un utilisateur répond : celui de THING et de ses messages d'erreur à l'ouverture des fenêtres de disques durs. Selon Nicolas de GRANRUT, cela doit venir d'un problème de WINX. Il faut paramétrer la configuration des fenêtres afin qu'elles ne se redimensionnent pas automatiquement.

JEU HADES

Loïc SEBALD qui réalise un jeu spécialement pour HADES, nous indique qu'il travaille sur deux jeux en fait pour HADES. Le premier est en 3D isométrique en 640x480 32000 couleurs ce qui veut dire qu'il pourra tourner également sur un FALCON équipé d'un agrandisseur d'écran type VIDELITY. L'autre est un jeu à la COMANCHE (simulateur d'hélicoptère en 3D texturée sur PC qui a fait grand bruit lors de sa sortie) tout en assembleur.

On a hâte de voir.

Godefroy de MAUPEOU

STARTRACK ist dà !

Après tant de mois d'attente (près d'un an en fait et peut être même plus si l'on considère que la carte DSP annoncée pour MEDUSA il y a trois ans au PROTOS était certainement celle-là), nous voici enfin en possession de la fameuse STARTRACK, carte son pour HADES, MEDUSA, EAGLE, TT et MEGA STE. Après une si longue période de gestation et sachant son importance pour notre univers (la possibilité de continuer le développement musical sur l'unique clone ATARI produit de nos jours), nous avons tendance à placer tous nos espoirs dans ledit produit au risque d'être déçus à sa sortie.

Alors espoir ou déception ?

Nous allons le découvrir aujourd'hui tout en sachant que l'histoire de la STARTRACK ne fait que commencer...

ELLE EST LA !

Arrivée dans une boîte on ne peut plus préventive contre les chocs, la STARTRACK confirme au premier coup d'oeil son aspect mythique. L'exemplaire en notre possession est l'un des trois prototypes réalisés par Stephan WILLHEM. Elle est donc montée dans un boîtier de fortune et strappée d'un peu partout. C'est là qu'on se rend compte de la difficulté de monter des projets "hard" y compris quand on est ingénieur diplômé comme S.WILLHEM.

Le logiciel est sur une disquette avec une petite doc en anglais et surtout une aide en ligne en allemand sous 1st Guide. Celle-ci est d'ailleurs très bien réalisée et n'a qu'un seul défaut : être en allemand. Si je me débrouille à peu près dans cette langue (sur ATARI c'est conseillé), la compréhension de celle-ci a été assez fastidieuse et de nombreux coups de fil et fax avec son auteur ont été nécessaires pour assimiler ce programme à l'interface très personnelle.

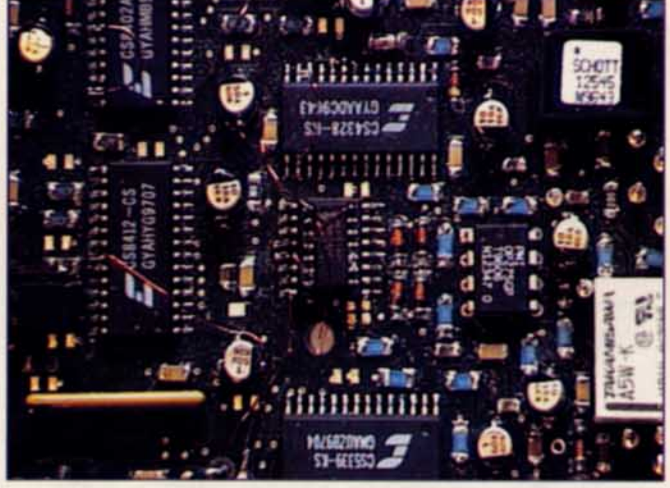
Ceci-dit, je crois en avoir fait le tour de façon assez complète bien qu'il soit possible que j'y revienne en cas de découvertes ultérieures.

ON BRANCHE !

La STARTRACK se branche sur le BUS VME et se pose en face avant. L'auteur trouve ce choix plus pratique par rapport à l'habituel face arrière "inaccessible" en cas de branchement et débranchement.

Pour ma part, le fait d'avoir des câbles devant le lecteur de cd rom n'est pas des plus aisés et comme je ne débranche pas les câbles intempestivement, j'en viens à préférer la solution classique et ce d'autant plus que placée ainsi, la STARTRACK demande un câble VME plus long. Vu le prix de cette nappe (plus de 200 F pour 20 cm en réalisant cela soit même), plus elle est courte, mieux c'est pour le porte-monnaie.

Qu'importe, elle est en face avant et nous devons faire avec. Le modèle reçu affiche donc sur l'avant de l'HADES deux entrées et deux sorties audio en cinch et une entrée ainsi qu'une sortie SPDIF.



Ce qui frappe dans les caractéristiques de la carte, c'est l'intelligence de conception qui :

1) lui assure tout ce dont le musicien a besoin dans l'immédiat pour travailler : entrées et sorties audio haut de gamme, entrées et sorties SPDIF, horloge à 44.1 et 48 kHz, niveau d'entrée ajustable, possibilité de travailler en 96kHz...

2) sa possibilité de montage en cascade pour avoir plusieurs entrées et sorties analogiques bien sûr, ainsi qu'également des effets différents en cas de conjonction avec des cartes DSP, mais surtout pour additionner le nombre de pistes audio possibles par carte. Nous avons réussi à faire 16 pistes à 44.1 kHz sans compression sur un HADES 60. Selon l'auteur de la carte, deux STARTRACK autoriseraient alors 32 pistes du même format, 3 cartes 48 pistes etc. Je dis serait car c'est ainsi que la carte a été conçue, mais pas encore testée faute de cartes disponibles, les deux derniers protos ayant été réalisés pour l'extérieur et tournent entre les magazines, développeurs, distributeurs... vraisemblablement un débugguage sera donc à faire avant de voir ces fonctions opérationnelles.

En attendant cela ouvre des portes fabuleuses.

3) le fait qu'elle tourne aussi sur TT et MEGA STE. Avec la carte DSP (que nous n'avons pas eu entre les mains), il sera possible de rendre un TT compatible FALCON. Vu la cadence du TT et du DSP, tous deux deux fois plus rapides qu'un FALCON, on se prend à rêver à ce que pourrait donner CUBASE AUDIO sur un TT. Prudence tout de même, si la carte DSP est annoncée pour être dispo en même temps que la STATRACK, c'est à dire mi-Juillet, nous ne l'avons pas eu en test.

Cette carte DSP rendra-t-elle également compatible HADES les logiciels FALCON non audio utilisant le DSP, notamment APEX MEDIA ? Là aussi il faudra voir au test pour considérer ses limites.

De toutes évidences, la carte STARTRACK ne déçoit pas et mérite amplement son année (ou plus) d'intense développement.

LE PROGRAMME

Les annonces donnants des performances multipistes alléchantes ont créé une image d'un programme multipistes. Dans les faits, si le soft STARTRACK fait bien 16 pistes audio non compressées à 44.1 kHz sur un HADES 60, il faut bien reconnaître qu'il est difficile de l'utiliser comme tel. En effet, la parti multipistes s'apparente plutôt à un player de pistes comme l'était celui de STUDIO

SON dans les précédentes versions. Il est possible d'enregistrer une piste mono ou stéréo tout en en écoutant une autre, mais nous sommes loin de la simplicité d'emploi d'un QUINCY.

Après pas mal d'heures passées à travailler avec, la conclusion qui s'impose est que STARTRACK doit être vu aujourd'hui comme un logiciel de mastering muni de fonctions multipistes et non comme un véritable multipistes.

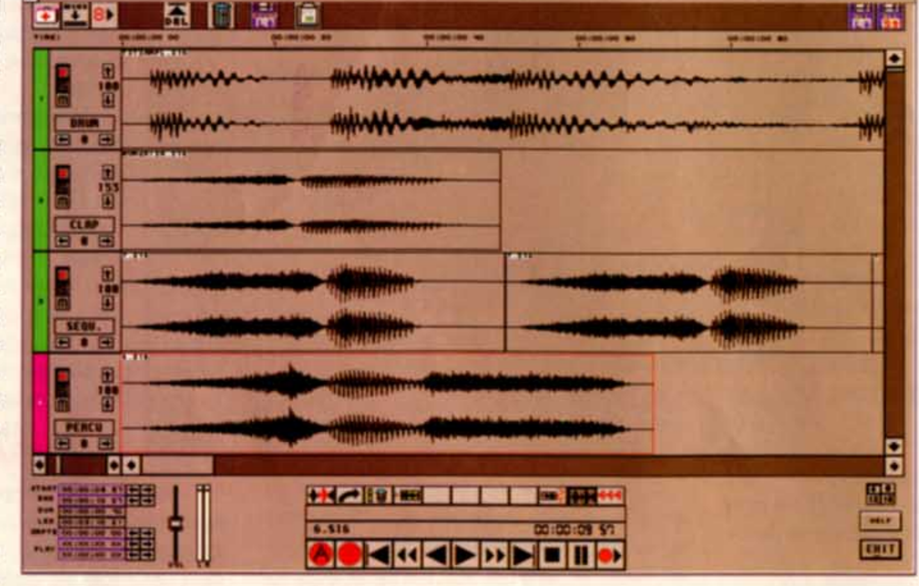
Malgré tout le logiciel est censé évoluer vers une version réellement multipistes dans le futur.

INTERFACE

Stephan WILLHEM a conçu deux interfaces. Une pour les résolutions de type 640 x 400 et une autre pour le 1 024 x 768 minimum. La différence réside en fait dans la taille des fenêtres. C'est d'ailleurs un peu dommage, car sachant que tout possesseur de carte graphique affichant cette résolution peut au moins faire du 256 couleurs, une interface exploitant une telle palette aurait été bienvenue. Ceci dit, l'auteur en est tout à fait conscient et a surtout misé sur les fonctionnalités dans un premier temps ce qu'on ne saurait lui reprocher. Si quelqu'un se sent motivé pour réaliser des graphismes à la VST, je suis sûr que Stephan WILLHEM en sera ravi. A titre indicatif, l'interface est en fichier RSC, donc "redessinable" très facilement à l'aide d'INTERFACE.

Un des gros atouts du programme est d'être correctement écrit sous GEM. Du coup il tourne sous MAGIC, NAES, MULTITOS, MINT, GENEVA...

C'est d'ailleurs par ce biais que S.W. pense gérer la synchronisation avec d'autres programmes musicaux (QUADERNO pour la séquence et STARTRACK pour l'audio par exemple) grâce à l'implémentation de la SMPTE dans STARTRACK.



PHILOSOPHIE

La philosophie de STARTRACK est la suivante :

On enregistre une piste mono ou stéréo. Celle-ci peut être éditée avec une myriade de possibilités (effets optionnels avec la carte DSP).

Il est également possible de l'assigner à une touche midi pour la jouer en tant qu'échantillon ou (et) de l'installer dans une "play list" pour être alors rejouée. Une fois cette piste terminée, on peut en enregistrer une autre tout en l'écoutant et ainsi de suite.

Le passage en mode multipistes implique de changer de fenêtre et charger ces pistes une par une en les assignant à des groupes de pistes jusqu'à 99 sachant qu'il ne sera possible d'en lire simultanément qu'un nombre limité en fonction de votre configuration (ordinateur + disque dur). Ces pistes peuvent alors être montées très facilement et retravaillées dans l'éditeur sans pour autant quitter la fenêtre multipistes si besoin est.



PARAMETRAGE

Avant tout, il faut paramétrer STARTRACK. Pour cela on clique sur l'icône adressée au SETUP.

Dans celui-ci, il est possible choisir les composantes de l'affichage des ondes (lignes verticale et horizontale, points, espaces vides, Y autozoom et grille), le niveau de déclenchement de l'enregistrement, l'utilisation d'un nouveau sélecteur de fichiers, l'allocation mémoire pour le programme (pour le multipistes il faut au moins 8 000 000 bytes), le temps d'enregistrement en cas de durée prédéterminée, la taille des secteurs du disque dur, la synchronisation avec l'horloge d'entrée numérique, différentes composantes pour la gestion des fenêtres et de la souris, et enfin le format des échantillons de travail. Là c'est Byzance car le nombre de formats reconnus dépasse allègrement ce que l'on a l'habitude de voir. Jugez vous-même : S16 (format propre à STARTRACK), WAV, AVR, SND, SD, AU, SMP et en principe à la sortie de la carte, AIF.

Ca c'est pour le paramétrage général. Pour ce qui est de la carte elle-même, un autre menu permet de choisir les données numériques avec de nombreux paramètres dénotant le statut "pro" haut de gamme du concept STARTRACK (voir capture d'écran).

ENREGISTREMENT & EDITION

C'est à travers ces deux fenêtres que va se passer la plus grande partie du travail.

Commençons par celle dédiée à l'enregistrement. On y détermine le niveau d'entrée, la balance mais aussi si on désire enregistrer en "direct le disque" ou en RAM. Dans

ce cas la durée indiquée dans le SETUP fera office de durée d'enregistrement. En cas de dépassement, vous pourrez soit terminer l'enregistrement, soit le passer en "direct le disque".

Vous pouvez bien entendu réécouter l'échantillon à partir de ce panneau.

La fenêtre d'édition (fenêtre principale en fait) vous permet de visualiser votre onde avec un zoom jusqu'à 10x), de placer des marqueurs (jusqu'à 100 différents), de créer des blocs à partir de ces marqueurs afin de les retravailler (couper/coller, insertion, blanc, optimisation, rééchantillonage, stéréo/mono, négation, inversion droite/gauche, inversion début/fin, bouclage, répétition...). Les marqueurs se divisent en quatre parties (début, fin, intro et relâchement). Si les deux premières fonctions sont compréhensibles de tous, les deux suivantes restent très importantes et surtout connues des synthésistes. Ce sont eux qui détermineront l'enrobage de l'échantillon. Ex : vous avez enregistré une mesure de batterie. Lorsque vous la déclencherez, vous voulez avoir une intro et lorsque vous l'arrêterez une fin. La mesure échantillonnée (intitulée 1 dans notre exemple) dure 5 secondes mais vous voudriez que la partie batterie dure 10 mn. Si vous répétez sur 10 mn votre mesure de 5s en insérant à chaque fin d'échantillon celui-ci une nouvelle fois, vous allez vite vous retrouver avec un total prenant une mémoire phénoménale. Il faut donc demander à STARTRACK de boucler "virtuellement" votre échantillon. Du coup, celui-ci se répète à l'infini. Pour l'enrober, vous n'avez plus qu'à insérer une partie d'intro (intitulée 2 dans notre exemple) et indiquée en tant que telle par le marqueur dédié ainsi qu'une partie de fin (intitulée 3 dans notre exemple) également désignée comme telle par le marqueur de relâchement.

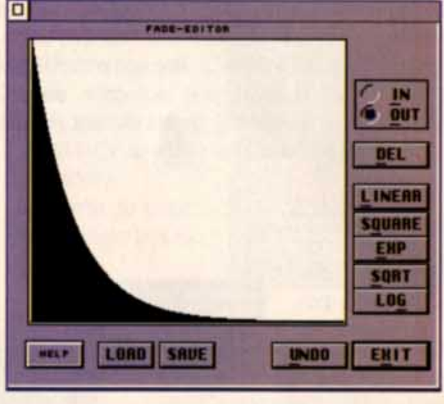
En pratique lorsque vous appuierez sur la touche midi assignée à votre piste, la partie 2 se lancera puis laissera la place à la partie 1 tant que la touche du clavier midi sera enfoncée. Lorsque vous la relâcherez, c'est la partie 3 qui sera exécutée.

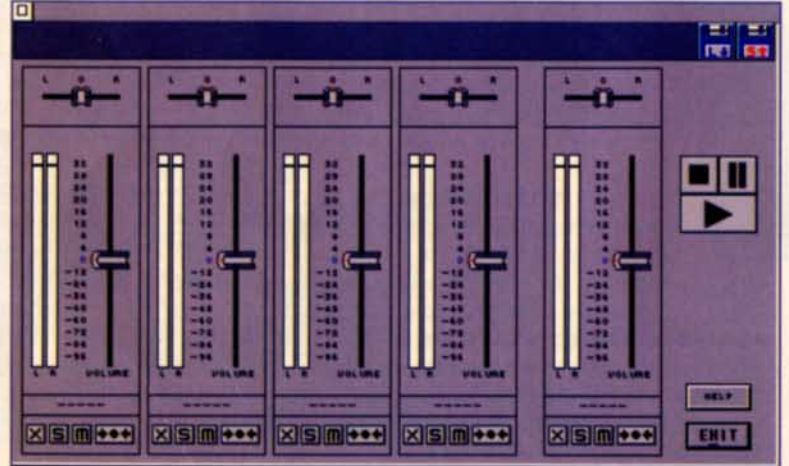
On voit tout de suite l'intérêt d'un tel principe pour de l'enrobage en temps réel comme le tapis sonore d'un magazine d'info (à la durée forcément inégale) pour une radio par exemple.

La fenêtre d'édition permet également de travailler des fondus (fader déjà paramétrés ou dessinables à la souris et sauvegardables : un régal !) et mélanges entre blocs. Notez d'ailleurs au passage que ces blocs à quatre points se mémorisent par "drag & drop" vers l'icône STARTRACK. Ce drag & drop est d'ailleurs extrêmement utilisé dans le logiciel et notamment pour tout ce qui est déplacement, copie et insertion de blocs rendant les manipulations d'échantillons extrêmement souples.









DSP-CONFIG: ECHO, HALL, LOWPASS, HIGHPASS, BANDPASS, FLANGER, CHORUS, EQ, PINK-NOISE, PASS, LOAD, SAVE, HELP, EXIT

DSP ?

C'est la partie que je n'ai pu tester faute de carte DSP sous la main, néanmoins son importance est extrême dans le potentiel de STARTRACK. C'est pourquoi je vais tout de même m'y attarder.

Cette carte s'enfiche sur la carte STARTRACK. Elle est équipée d'un DSP MOTOROLA 56002 cadencé à 64 mHz soit le double du DSP 56001 du FALCON. Pourquoi ne pas avoir pris un 56003 beaucoup plus puissant alors ? Et bien pour rester au maximum compatible avec celui du FALCON car le but premier de cette carte est de rendre le MEGA STE, le TT, l'EAGLE, le MEDUSA et l'HADES compatibles avec les programmes audio FALCON. Du coup ces machines bénéficient d'une logithèque conséquente dès la sortie de la carte. Un TT pourrait alors se transformer en super FALCON (plus que 2 fois plus rapide) permettant ainsi de pallier au problème de la lenteur "relative" du petit dernier d'ATARI. Ceux qui sont passé du TT au FALCON savent de quoi je parle. Et puis la carte DSP contient le fameux port DSP du FALCON qui permet de brancher toutes ces fabuleuses interfaces que sont l'ADAT, le SPDIF, les JAM 8 IN 8 OUT... Retrouver tout cela sur un MEGA STE, un TT ou un HADES ne peut que réjouir l'heureux possesseur d'une de ces machines.

Mais ce n'est pas le seul intérêt de la carte DSP. Elle doit permettre avant tout d'incorporer des effets sur vos blocs ou pistes. A cette fin, le menu DSP offre "déjà" (sans carte DSP, c'est difficile d'utiliser ce mot) les effets suivants : echo, hall, filtre passe bas, chorus, bruit rose, flanger et filtre passe bande. Un des intérêts de la STARTRACK est d'accepter tous les fichiers *. LOD. C'est à dire que tous les effets faits pour des logiciels FALCON (C2D en regorge) pourraient être utilisés dans le logiciel STARTRACK.

Quant à ceux qui désespèrent de n'avoir "qu'un" 56002, qu'ils se rassurent. Il est possible

d'enficher un autre DSP beaucoup plus puissant pour créer d'autres applications y compris en dehors du logiciel STARTRACK. Stephan WILLHEM cite le DSP SHARC avec une puissance de 120 MFLOPS qui permettrait de transformer l'HADES (ou autre) en puissant synthétiseur.

MULTIPISTES

J'ai dit plus haut qu'il ne fallait pas considérer le logiciel STARTRACK comme un multipistes. Cela n'empêche pas la partie du même nom d'être assez développée.

Les pistes sont empilées les unes sur les autres (jusqu'à 99) et possèdent les paramétrages suivants : mute, stéréo, volume, balance nom. Lorsque vous voulez charger un échantillon sur une piste, il faut activer auparavant cette dernière puis aller sur l'icône SOUND pour charger ledit échantillon dans la piste désignée. Un clic sur l'icône "ONDE" calculera son image. Il y a une multiplication de possibilités pour "drag & droper" les parties de pistes par la simple combinaison d'un clic et d'une touche du clavier. Par exemple un clic droit + un appui sur la touche shift gauche vous collera le bloc à la fin de la piste, un clic en appuyant sur CONTROL et ALTERNATE enverra la partie désirée dans le clip board. Quant au clic gauche + appui de la touche CONTROL, il enverra immédiatement la partie dans l'éditeur d'échantillon. Quitter l'éditeur ramènera à la fenêtre multipistes avec l'échantillon "édité". Il y a une foule de possibilité de manipulations et une fois qu'on les maîtrise, c'est un véritable régal.

Un autre exemple d'exaustivité de STARTRACK, c'est la barre des boutons de lecture que l'on retrouve un peu partout. Aux classiques boutons de lecture, retour & avance rapides, enregistrement, pause, s'adjoignent ceux de lecture accélérée en avant et en arrière ainsi que de lecture normale inversée.

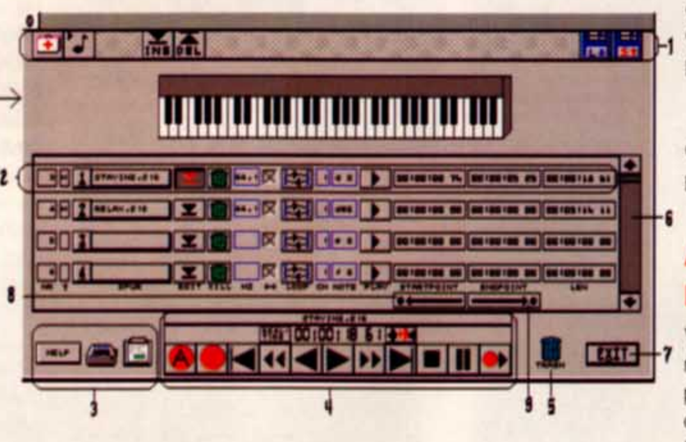
A première vue vous vous dite que STARTRACK a tout du logiciel multipistes. En fait si vous écoutez votre montage comme cela, vous n'entendez que la piste en cours. Pour écouter plusieurs pistes, il faut actionner l'icône 8/12/16 pour déterminer combien de pistes vous voulez écouter ensemble et ensuite cliquer sur celle avec un 8 en haut à gauche. STARTRACK calcule et au bout d'un certain temps vous envoie la lecture du nombre de pistes demandé. C'est assez astreignant et peu utilisable réellement ne serait-ce que par le temps d'attente avant la lecture réelle. C'est pourquoi je me bornerais à considérer STARTRACK comme un logiciel de montage et de mastering audionumérique aujourd'hui.

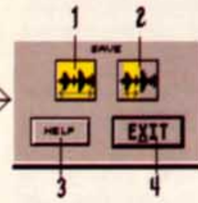
Attendons les prochaines évolutions pour voir comment se comportera cette partie par la suite.

MIDI

La partie MIDI peut paraître superflue pour l'ingénieur du son masterisant des cd à tour de bras. Il n'en sera pas de même pour le disk jokey ou le monteur radio, l'illustrateur sonore, le compositeur de musique de film... Ceux-ci trouveront très pratique la possibilité de lancer une piste ou un bruitage à l'aide d'un simple appui sur une touche de clavier midi et ce d'autant plus qu'ils ont la possibilité de rajouter une intro et un relâchement comme expliqué plus haut.

La fenêtre de paramétrage midi permet d'indiquer un son en mémoire, de choisir sa fréquence d'horloge, de le boucler, de déterminer sa note de déclenchement, ses points de départ et de fin, de le jouer, mais aussi de l'enregistrer par appui d'une touche au clavier. Il est possible de récupérer l'échantillon par le biais du clipboard.



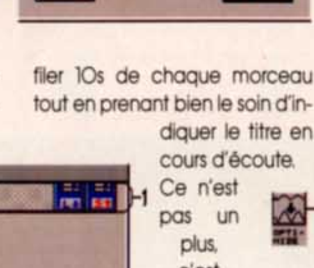


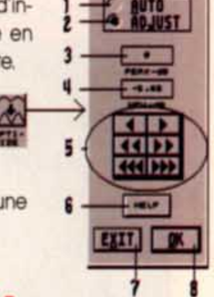
JUKE BOXE

C'est une partie très intéressante puisqu'elle permet :

1) de faire une "play list" qui lancera tous les morceaux choisis les uns après les autres.

2) de visualiser tout le contenu d'un dossier avec les commentaires que vous aurez remplis sur chaque échantillon lors de la création grâce au sélecteur d'objet propre à STARTRACK. Si vous cherchez un échantillon en particulier, il est possible de cliquer sur son nom pour l'écouter ou de lancer le mode "balayage" qui va faire défiler 10s de chaque morceau tout en prenant bien le soin d'indiquer le titre en cours d'écoute. Ce n'est pas un plus, c'est carrément une bénédiction !





AU BOUT DE L'HORIZON

Voilà nous avons fait un tour d'horizon du pack STARTRACK. J'ai l'impression de laisser pas mal de choses de côté tant le programme fourmille d'outils, de fonctions et de paramétrages. Encore un exemple pour finir (il faut bien s'arrêter à un moment) : lorsque vous voulez convertir une fréquence en une autre, un panneau complet vous propose : trois fréquences déjà réglées (32, 44.1, 48 kHz), une case où vous pouvez indiquer une autre fréquence de votre choix, l'affichage de la durée du bloc sélectionné, le nombre d'échantillons qu'il contient, le facteur de transformation, ainsi que des ascenseurs dans tous les sens pour affiner la fréquence. Tout est comme cela dans STARTRACK et on a un peu le tournis lorsqu'on doit en rédiger le test (n'ai-je rien oublié de vital ?).

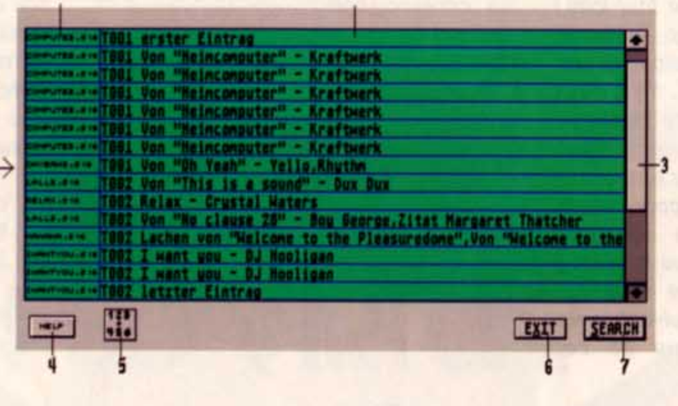
Assurément le couple STARTRACK est un gros morceau à la hauteur

de l'HADES. Le simple fait qu'il ne tourne pas uniquement sur celui-ci, en fait de l'or pour les possesseurs d'ATARI à base équipés de bus VME. Notez au passage que sans carte DSP, un TT fait quatre pistes à 44.1 kHz ce qui est un beau score. Pour le MEGA STE cela doit faire deux pistes, ce qui est suffisant pour des fonctions de mastering (AUDIO MASTER n'en fait pas plus).

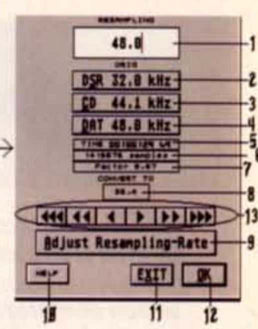
Mis à part la partie multipistes non réellement utilisable dans ce domaine, je n'ai qu'un regret : l'interface. Si cette dernière est parfaite pour un TT ou un MEGA ST, elle fait parent pauvre sur un HADES 60. Ce n'est pas grand-chose à refaire, mais aujourd'hui lorsqu'on la regarde sur un des bébés de Fredi ASCHWANDEN, on ne peut s'empêcher de dévaluer la puissance du pack STARTRACK.

Pourtant, qu'on ne s'y trompe pas : c'est une véritable bombe. La puissance du logiciel, "l'évolutivité" de la carte, sa possibilité de mise en cascade, sa carte DSP compatible FALCON, ses options avancées comme le travail en 24 bit interne et l'ouverture vers le nouveau standard numérique 96 kHz ont de quoi faire pâlir plus d'un possesseur de PC.

Elle peut paraître chère de prime abord, mais songez que pour 5990 F (carte principale + logiciel) vous avez : 1 interface SPDIF, 1 équivalent JAM 2 IN 2 OUT, 1 carte son haut de gamme, 1 logiciel de montage audionumérique extrêmement performant. Prenez un FALCON additionnez le tout (hors carte son bien sûr) et vous verrez que cela vous reviendra plus cher (SPDIF : 1490 F, FAD 2IN 2OUT : 1990 F, STUDIO SON : 2990 F soit 6470 F).



Quant à la carte DSP, on se prend à rêver à ce que pourrait donner un logiciel qui l'exploiterait à fond : un CUBASE AUDIO 32 pistes hyper rapide par exemple.



Un autre des effets du couple STARTRACK va certainement être de lancer le TT comme une superbe machine musicale. Plus que deux fois plus rapide qu'un FALCON de base, l'addition d'une carte DSP elle-même deux fois plus rapide, lui donnerait du coup une compatibilité qui résoudrait les problèmes de plus d'un falconniste (rapide sans audio ou lent avec audio ?).

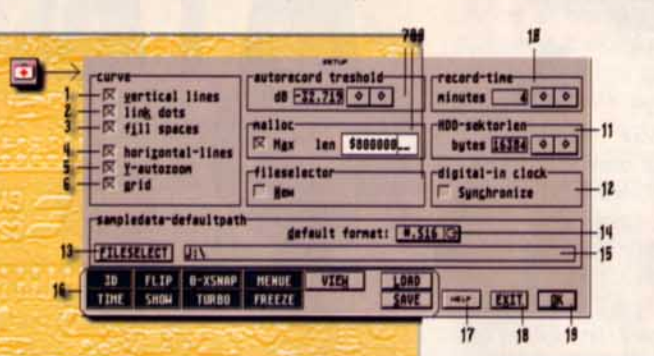
Le FALCON a maintenant un grand frère, le TT, et un successeur de choc l'HADES, ce qui ne l'empêchera pas de rester la machine la moins chère pour les configurations audio minimas (avec DIGITAL TRACKER ou QUINCY par exemple). Pour amplifier encore ce rapport, il ne nous manque plus que la carte DSP qui est annoncée également pour le 7 Juillet.

Wait and see !

Godefroy de MAUPEOU

CARACTERISTIQUES DE LA STARTRACK

- circuit imprimé 4 couches
- deux entrées audio analogiques
- deux sorties audio analogiques
- possibilité d'installer les cartes en cascades
- entrées et sorties SPDIF cinch et optiques
- entrées et sorties AES EBU optionnelles
- fréquence d'horloge : 32/44.1/48 kHz
- correction d'erreurs digitales
- reconnaissance du SCMS
- compatibilité DAT / DCC / MD
- gestion du bit de copie
- convertisseurs A/D 16 bits suréchantillonage 64x (CRYSTAL)
- convertisseurs D/A 18 bits suréchantillonage 64x (CRYSTAL)
- possibilité de conversion 8, 11, 12, 16, 16.5, 22.05, 24, 33.1, 32, 44.1, 48 kHz
- travail en 768/512/384 palliers pour des fréquences de type 96 kHz en option.
- déemphasage intégré
- A/D niveau réglable de −96 dB à + 32dB avec 256 palliers
- D/A niveau réglable de −96 dB à + 32dB avec 256 palliers en option.
- connexion pour carte DSP 56002 à 66 Mhz (384 Ko de SRAM, port DSP compatible interfaces FALCON, DMA) compatible FALCON et autorisant la gestion de effets.
- possibilité de montage de(s) la(les) carte(s) dans un boîtier externe.
- carte XLR en option avec deux entrées et deux sorties audio ainsi que entrée et une sortie AES/EBU





STARTRACK
MEGA STE, TT, EAGLE, MEDUSA, HADES
importée en France par :
La Terre du Milieu, La Becane, APAK, PARX...
carte mère + logiciel : 5990 F
carte DSP : 2290 F
carte mère + carte DSP + log. : 7990 F

- ► puissance, très complet, évolutivité
- ► interface, pas réellement multipistes

l'évolution d'EVOLUTION

Ce mois-ci on commence par un coup de gueule !

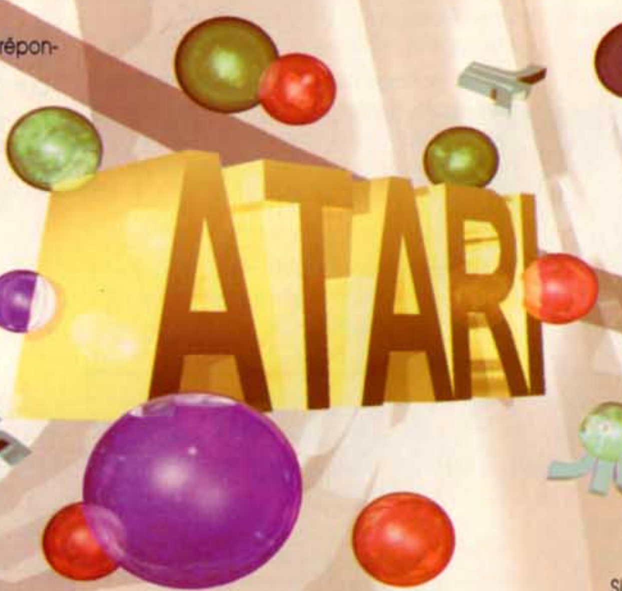
Le mois dernier je faisais allusion à l'impossibilité que nous avions de tout faire ! Cette fois c'est très différent, j'aimerais éveiller l'attention des "professionnels" de l'ATARI sur le travail d'Evolution... Il y a deux mois, par le biais de cette rubrique, Evolution proposait le lancement d'une campagne de promotion pour nos machines, en invitant les acteurs économiques de la scène ATARI à nous contacter. Aujourd'hui, le 23 Mai, alors que le ST Mag contenant cet appel va être remplacé dans les kiosques par le suivant, nous n'avons reçu aucune réponse de ces fameux "professionnels".

Certes, j'ai reçu des réponses de bénévoles désirant nous aider dans cette réalisation (et je les en remercie) mais rien n'est possible sans fonds ! Ces fonds, Evolution ne les a pas (Je ne vois pas d'où nous les tiendrions !) et compte sur ceux que l'ATARI fait vivre ou au moins fait gagner de l'argent. En effet il faut que ces gens comprennent qu'en créant Evolution nous avons souhaité les aider... Gratuitement... D'autant que ce qui est bon pour l'ATARI est bon pour eux aussi (Surtout pour eux en fait !). Mais s'ils n'ont pas l'intention de collaborer, nous saurons disparaître, la mort dans l'âme, mais discrètement et sans les déranger plus longtemps dans la torpeur dans laquelle ils sombrent progressivement... En espérant qu'ils prendront exemple sur les nombreux ATARIstes qui nous ont écrit, je réitère pour la dernière fois l'appel d'il y a deux mois : nous souhaitons organiser une campagne Nationale de promotion pour les compatibles ATARI. Pour ce faire nous avons besoin de fonds. Nous espérons que ceux-ci pourront nous être apportés par la collaboration de sociétés économiquement actives du monde ATARI. Si vous êtes membre d'une de celles-ci, contactez-nous au plus vite ! Il est évident que le calendrier TRES optimiste du premier appel est modifié, désormais nous espérons mettre au point cette campagne pour le prochain salon ATARI (Décembre 97).

Allez on arrête de se plaindre et l'on passe aux bonnes nouvelles :

TRES bonne nouvelle

Dans ce ST Mag vous découvrirez un article de Franck Maussand et Frédéric Boudet. Ces deux brillants ATARIstes avaient fait appel à Evolution, et leur passage par le fichier de compétence leur a permis de se lancer dans une formidable aventure : 3D Virtua... Mais vous aurez les détails, ainsi que leur recherche de compétences supplémentaires dans leur prose...



Des compétences ? On en recherche !

Voilà un mois très fourni en recherches ! En plus de la recherche de compétence qui accompagne l'article de F.Boudet et F.Maussand, voici TROIS autres recherches !

En premier lieu : Chalmet Philippe. Philippe est programmeur (C, Assembleur et basic) il a déjà réalisé un programmeur d'EPROM, diverses cartes d'extension et des programmes de développement pour différents microcontrôleurs dont un cross assembleur multiprocesseur. Maintenant Philippe travaille sur une carte permettant d'ouvrir son ATARI sur le monde extérieur. Sur cette carte il y aura la possibilité de connecter des cartes multi-centronic, multi-série, port entrée/sortie, générateur vidéo texte, analyseur logique... enfin tout ou presque ! Pour réaliser ce projet il recherche des collaborateurs compétents dans ces domaines. Si ce projet vous intéresse, n'hésitez pas à le contacter à l'adresse suivante :

CHALMET Philippe
BOUZAIS
18200 St Amand Montrond

Ensuite, Van Meenen Philippe : En effet, ce Philippe là, plus connu sous le pseudo EdO/Sector One est graphiste et recherche des programmeurs en assembleur 68000 pour développer un jeu sur STE.

Il faut préciser qu'il s'agit de la conversion d'un shareware PC (Avec autorisation des auteurs qui fournissent même les sources en C, les graphismes et la musique). Il vous faudra maîtriser le son DMA, le Blitter, le Hard scroll, les palettes étendues pour réaliser ce jeu sur STE et sur Falcon (Version STE compatible Falcon en fait). Il faut aussi préciser que toute commercialisation de ce jeu est exclue, il s'agit de le programmer pour le "fun".

Si vous êtes intéressés, contactez Philippe :
Van Meenen Philippe
7, Cours des Bruyères
94700 Maisons Alfort

Enfin, Sebald Loïc, récemment heureux acquéreur d'un Hades 060, regrette le manque de carte son (Il n'a sans doute pas vu la Startrack !) pour cette fabuleuse machine, c'est pourquoi il cherche des documentations sur les cartes son du PC (Compatibles AdLib/Sound Blaster) pour faire des drivers Hades.

Et puis tant qu'à faire de tous les types de périphériques PCI et ISA.

Par ailleurs, conscient de l'absence de jeux pour son nouveau bébé, il songe aussi à en réaliser. Pour cela il cherche des programmeurs, des

graphistes et des musiciens motivés. Que vous aillez les documentations des cartes PCI et ISA (Son surtout) ou que vous souhaitiez participer à la réalisation d'un jeu Hades, écrivez à Loïc à l'adresse suivante :

Sebald Loïc
1 Bis, Rue du Stade
30820 CAVEIRAC

See you next !

C'est fini, je remercie beaucoup toutes les personnes qui répondent encore au questionnaire d'Evolution et ceux qui nous ont proposé leurs services pour la campagne de pub.

Je remercie d'avance les sociétés qui ne nous ont pas ENCORE contactées mais qui le feront pour cette même campagne.

J'espère aussi que vous allez venir nous rejoindre dans le fichier de compétences. Pour ce faire, répondez aux questions qui vous sont posées dans le N°114 (ou 104) de ST Mag.

Au cas où vous n'auriez pas ces numéros, vous pouvez les commander ou attendre le prochain numéro dans lequel j'essaierai de glisser un rappel de ces questions.

Après avoir soigneusement répondu, envoyez le tout (avec une enveloppe timbrée à votre adresse si vous souhaitez une réponse) à l'adresse qui va suivre. Enfin comme tous les mois je vous rappelle que pour faire une recherche de compétences vous devez envoyer vos doléances accompagnées de 3 timbres à 3 Frs pour participer aux frais d'envoi. Et j'ajoute que nous attendons avec impatience des bénévoles pour nous aider dans la gestion d'Evolution.

L'adresse d'Evolution :
MARNE Bertrand
13 Rue du 4ème Zouaves,
93110 ROSNY-SOUS-BOIS

Je vous souhaite un bon mois, plein d'ATARI; à la prochaine !

Bertrand MARNE

le projet 3D VIRTUA

Présentation générale

3D Virtua est une solution logicielle qui devra permettre la visualisation de fichiers de modélisation 3D en général, et le déplacement à l'intérieur d'espace "virtuel" décrit par certains de ces fichiers. 3D Virtua est né du besoin de Frédéric BOUDET de pouvoir montrer des animations 3D en temps réel à ses clients, et de la constatation par moi-même, du retard pris par l'univers TOS dans les technologies 3D Temps réel en comparaison d'autres OS (QuickTime VR pour le MacOS, CyberGL sur AmigaOS, OpenGL venant de Silicon Graphics et Direct3d entre autres pour le PC).

3D Virtua ne sera en aucun cas un modeleur 3D de plus, en effet sa finalité n'est que d'importer, composer et visualiser des scènes et objets 3D.

Le cahier des charges implique certains points.
Importations de différents formats 3D, dont 3D2, DXF, et V3D.
Composition des "scènes" sous GEM.
Visualisation et déplacements sous diverses résolutions
A chacun de ces points correspond une phase d'utilisation de 3D Virtua, ainsi qu'un sous projet issus du projet principal.

En effet l'utilisation de 3D Virtua se déroulera en trois phases :
Importation de différents formats de fichiers 3D.
Composition de la scène, à partir des objets importés.
Animation, ou plutôt déplacement dans la scène.

A ces trois phases vont correspondre trois sous-projets.
R3D pour faciliter l'importation de fichiers d'origines diverses.
VROS le moteur d'animation et de rendu 3D temps réel.
3DV l'application proprement dite qui s'appuie sur R3D et VROS.

On considère donc R3D et VROS comme des outils logiciels permettant de mener à bien l'application principal 3DV, ou tout autres logiciels.

La structure de l'application sera modulaire, constituée de "plug ins", on pourrait même imaginer que, l'application dans des versions futures, ne soit elle-même qu'un assemblage de "plug in" parfaitement intégrés, elle ne serait qu'un ensemble d'outils permettant d'utiliser ces "plug in", de les appeler lorsqu'on en à besoin, et de les libérer lorsqu'on en à plus besoin, avec des drivers permettant d'importer des objets ou des scènes de logiciels étrangers.

Avant d'aller plus en avant dans le détail de R3D et de VROS, il me faut aborder ici les différents formats de fichier utilisé dans 3D Virtua.

Les fichiers

Les fichiers jouent un très grand rôle dans 3D Virtua, ils sont le lien entre les différentes phases de 3D Virtua.

Il existe trois grands types de fichiers qui sont propres à 3D Virtua, il en existera certainement d'autres comme par exemple un fichier de configuration, mais ce n'est vraiment pas le plus important.

Ces fichiers portent les extensions suivantes : r3D modules d'importations qui seront décrits au paragraphe suivant.
3DC fichiers contenant diverses constantes, permettant de faciliter la compatibilité ascendante du projet et la lisibilité de lecture des fichiers 3DO et 3DW, en fait il n'y aura qu'un seul fichier 3DC, 3DV.3DC, on peu le comparer à un *.h du C.
3DO fichiers qui décrivent un objet 3D, c'est un format propre à 3D Virtua, et aux R3D, ils sont le résultat de l'importation de fichiers d'autres formats.
3DW fichiers décrivant une scène 3D, format propre à 3D Virtua, il reprend les informations des fichiers 3DO utilisés lors de la composition et les enrichis.
3DI fichiers contenant des images rectangulaires true-color, non encore completement défini au moment ou je tape ces lignes, ils serviront au rendu réaliste de réflexion sur certaines surfaces dans la mesure ou cela sera possible (reflexion mapping).

A part les R3D qui ne sont que des *.TTP renommés et qui ne sont pas uniquement réservé à 3DV (voir paragraphe suivant), et les 3DI qui ne sont finalement que des images, les trois autres formats de fichiers sont au format ASCII, pas tant pour qu'ils soient éditables à l'aide d'un éditeur, que parce que ainsi ils seront plus efficaces, évo-

lutifs, et élégants sous cette forme, en effet la structuration des données y apparaît plus clairement, est moins compliqué à implémenter qu'avec un fichier binaire, plus ou moins fixe et par trop rigide. De nouveaux attributs peuvent ainsi être rajoutés sans difficultés aucune, si le format de fichier évolue, il suffira de considérer que les nouveaux attributs sont optionnels et qu'ils ont une valeur par défaut, ainsi la migration des fichiers avec une nouvelle version se fera sans problème. C'est la que le fichier 3DV.3DC jouera un grand role.

GRAPHIC DESIGN F. BOUDET

On peut considérer le contenu de ces fichiers comme un langage, pas un langage de programmation, mais un langage de description structuré composé d'instructions.

Les formats des fichiers 3DC, 3DO et 3DW sont déjà parfaitement spécifiés, je ne les décris pas ici, cela sortirait du cadre de cette présentation "succincte".

Les plug-ins R3D

Comment importer de façon simple et efficace tous ces formats de fichiers ? En utilisant le principe des "plug in", de petit module qui est utilisé au coup par coup, l'équivalent de M&E mais pour la 3D.
Revenons à nos fichiers *.R3D qui ne seront que des *.TTP renommés, et auquels on fournit suivant le contexte les paramètres adéquats, on pourra même à la limite lancer une conversion à partir d'une ligne de commande, une fois le fichier renommé en *.TTP.
Ces fichiers seront exécutés par la fonction pexec ()du GEMDOS, ou EXEC du GFA-BASIC (c'est la même chose), le déroulement des opérations se fait selon le schéma suivant.

Identification.

Initialisation.
Obtention d'information sur un (des) fichier(s) source(s) Importation du(des) fichier(s) source(s), et transformation en format *.3DO ou 3DW.
Désinitialisation.
Un peu compliqué ? Alors un petit exemple, imaginons un plu in R3D, permettant d'importer les fichiers 3D2 de CyberSculpt, comment cela va-t-il se passer ?

Identification

les "plug-in" se trouveront réunis dans un seul et même répertoire, en balayant tous les fichiers R3D présents, on saura ceux qui seront à notre disposition, en lançant les programmes avec le paramètre -z, une sortie dans un fichier destination sera faite fournissant des informations sur le plug-in en l'occurrence neuf lignes.
Exemple : avec 3D2.R3D -zE:\3D\3DV\TEMP\IDENT.TXT.

R3D Identificateur
3D2 Extension des fichiers à importer --- si générant
CyberSculpt Nom du logiciel "source"
Franck MAUSSAND Nom de l'auteur
1996/12/13 Date du module
Format issus du modeleur CyberSculpt, très répandu dans le monde ATARI.
" " Commentaire complémentaire entre les deux étoiles
rw rw importation, w création à partir de rien (ex: CUBE.R3D)
1.0.0 Version majeur, mineur, et corrections

Pour la 6ème ligne, il s'agit d'une description sommaire du format.

Mais le concept va un peu plus loin que de simples modules à la M&E, en effet on pourra facilement spécifier des paramètres supplémentaires aux "plug in", comme une fonction, pour par exemple fixer une taille, établir la complexité maximum d'un "plug in" générant une montagne fractale, ou encore une couleur, il y a une communication entre le "plug in" et l'application qui l'appelle. Oui mais comment savoir si un "plug in" demande ces paramètres supplémentaires et comment savoir lesquels et de quels types ? Simple si plus de neuf lignes sont générés lors de la phase d'identification (voir plus haut), le type et le nom de ces paramètres seront affichés de la sorte, chaque paramètre sera spécifié sur une ligne de la sorte :

(type) Titre avec espaces=ValeurParDéfaut‹BorneInf›BorneSup
avec pour le type :
(a) Angle en degré
(b) Booléen
(c) Couleur en hexa RRVVBB
(f) Valeur en virgule flottante
(i) Entier signé 32 bits
(k) Check-list
(l) Liste
(p) Chemin d'un fichier
(r) Type de texture de rendu
(s) Chaîne entre cotes " "
(v) Coordonnées xyz (vertex)
(S) Scroll-Bar

On peut en imaginer bien d'autres...

Easy no ? Rien n'est figé et tous est évolutif la preuve en est, on peut spécifier un intervalle pour les entiers ([-16,123]), ou bien une valeur par défaut aux paramètres (50) ou un filtre particulier pour le chemin de fichier (*.GIF) ou (PIC_????.TGA), etc... Les résultats de la saisie de ces paramètres seront fournis lors de la phase d'importation
(voir plus loin).

Pourquoi avoir choisi la solution d'instaurer une communication entre les plug ins et l'application principale, au lieu de placer directement une boîte de dialogue dans le "plug in" ? Simple avec ce système de communication, l'application n'est pas obligé d'être une application GEM pur jus, en effet elle pourrais être un TOS ou un TTP avec une interface "texte", ou bien si un codeur issus des démos veut faire une interface avec des boites de dialogues marbrées et des boutons dorés qui s'animent lorsqu'on les clique, il le pourra, et tout cela avec les mêmes "plug in".

Le fait que les "champs" soient typés permet de différencier la saisie de ceux-ci, si pour une chaîne de caractères un champ éditable suffit, pour un chemin de fichier un sélecteur de fichier s'ouvrira avec le filtre adéquat, une palette de couleur s'ouvrira pour un champ de type "couleur", etc...

Il conviendra de développer des outils permettant la communication entre "plug in" et application, ou tout au moins dans le cas de 3DV la partie côté application, qui sera sous GEM.

Actuellement une librairie à déjà été écrite pour faciliter la réalisation des R3D, deux "plug in" ont déjà été réalisés avec, les "plug in" pourraient être portable vers d'autres OS si on le désirait, bien que ce ne soit pas une finalité, les appels conformes aux normes POSIX et ANSI ont été préférés dans la mesure où cela était possible.

2) Initialisation
En effet, peut-être que certains "plug in" auront besoin d'effectuer certaines opérations, par exemple créer un répertoire temporaire qui leur sera propres, ou précalculer certaine données puis les stocker sous forme de fichiers, ou que sais-je ? Dans le cas de 3D2.R3D, il ne se passera rien, mais l'opération est obligatoire pour tous les "Plug in". L'appel se fait de la manière suivante 3D2.R3D -b (b comme begin).

3) Obtention d'information sur un fichier à importer
L'appel sera le suivant.
3D2.R3D -fC:\CAD3D\OBJECTS\PONT.3D2 -oE:\3D\3DV\TEMP\INFO.TXT (avec f comme file), le résultat sera le suivant

R3D Identificateur
Pont Nom de l'objet principal ou de la scène, ici on reprend celui du fichier
4 Nombre de sous-objets ou d'objets dans la scène
1 $Dull PlateauObjet 1, avec son type de "texture"
2 $Dull Pied1 " " " " si un format ne défini pas de nom pour les sous ensembles,
3 $Dull Pied2 " " " " le nom sera reconstitué à partir du nom du fichier
4 $Dull Structur " " " " et de son numéro, exemple:

Pont_1, Pont_2, etc...

Si le "plug in" est générant, le paramètre --f est vide mais obligatoire.

4) Importation de la scène, ou de un ou plusieurs objets de la scène.
3D2.R3D iC:\CAD3D\OBJECTS\PONT.3D2
-oE:\3D\3DV\WORLD\PONT\PONT.3DO
-nO -mO [-xE:\3D\3DV\TEMP\PARAM.TXT]
(i pour le chemin du fichier source, si le R3D est "générant" est vide, o pour le chemin du fichier destination, n pour spécifier l'objet de la scène, ou le sous-objet voulu, O si on importe tout d'un coup, m pour spécifier une texture à ce qui est importé, par défaut © autrement dit Dull (matte) ce paramètre est optionnel, si une texture de rendu est extractible du fichier source, c'est celle-ci qui sera conservée, x si on à besoin de passer des paramètres au "plug in" in par l'intermédiaire d'un fichier texte). Dans le cas ou on importe une scène complète (-nO) il y aura plusieurs fichiers *.3DO qui porteront le nom de chaque objet et qui seront contenus dans le répertoire passé par--o. Si la conversion est réussie le code retour sera R3D_SUCCESS (O), sinon R3D_FAILED (1) ou R3D_PARAM (2) s'il y a un(des) paramètre(s) incorrect(s), R3D_BAD (3) si le fichier à importer est incorrect, R3D_2BIG (4) si le fichier à importer est trop gros, etc...

V3D
3D2
DXF
IOB
etc
R3D
3DO
3DC
VROS
3DI

Flux des données pour 3DVIRTUA

5) Désinitialisation
En effet, peut être que certains "plug in", auront besoin d'effectuer certaines opérations, par exemple éliminer un répertoire ou un fichier temporaire qui leur seront propres, dans le cas de 3D2.R3D, il ne se passera rien, mais l'opération est obligatoire pour tous les plug in. L'appel se fait de la manière suivante 3D2.R3D -e (e comme end).

Pour toutes ces étapes un paramètre de retour sera reçu (voir les fonctions pexec() et pterm() du GEMDOS).

Le VROS

Au tout début du projet, Frédéric voulait un programme sous GEM, multi résolutions, mais bon le GEM n'est pas un foudre de guerre et se prête difficilement à la 3D temps réel, un programme tournant seulement dans certaines résolutions de certaines machines me paraissait limitatif. De plus nous n'avions pas les mêmes machines et n'étions pas d'accord sur les résolutions. J'ai pensé alors, que l'on pourrait étendre le système des "plug in" également au moteur de rendu, en effet après une conversation avec Frédéric sur "l'évolution" du TOS, pourquoi ne pas faire comme les PCs avec Windows 95 avec sa librairie Direct3D, une application utilisant cette librairie pourra automatiquement profiter des performances de la machine, je ne parle pas tant du processeur, que de la disponibilité d'une carte graphique accélératrice éventuelle, pourquoi ne pas créer une couche du système offrant la possibilité de faire des affichages 3D ceci de façon normalisée, et que tout le monde pourrait utiliser.

C'est ainsi qu'est né le VROS : Virtual Reality Operating System, la partie rendu 3D se trouvera sous la forme d'un programme résident lancé à partir du dossier AUTO par exemple (un cookie sera installé dans la cookie jar, ainsi qu'un XBRA pour rajouter des fonctions au TOS), un appel fournira la liste des drivers disponibles, liés à certaines résolutions voire à certaine structure de ram vidéo (il pourrait y en avoir certains qui exploitent les capacités d'affichage des cartes ET4000 que l'on trouve sur les MEDUSA et HADES, dans le futur peut être que des cartes accélératrice 3D pourront être piloté si des programmeurs disposent des informations pour les piloter.On On pourrai même imaginer qu'un codeur fou décide de créer un driver qui utilise une Jaguar relié à un ST).

On aura accès à des appels de différents niveaux, le plus bas niveau permettra d'initialiser l'espace de travail, réserver l'espace mémoire, permettre le "swap" des deux écrans (double buffer), se synchroniser au balayage, etc... le niveau juste supérieur, lui permettra le tracé et l'affichage proprement dît, aussi bien des trigones (polygones triangulaires qui sont à la base de l'imagerie 3D), que du fond de l'image, ou encore de la présence d'un curseur au milieu de l'écran ou bien du tracé de l'horizon, etc. En structurant ainsi en couche les APIs (Application Programmation Interface), on obtient quelque chose de normalisé, évolutif et plus souple pour le programmeur, en effet s'il ne veut utiliser que certaines fonctionnalités de bas niveau et utiliser ses propres routines, il le pourra.

Le VROS est actuellement en cours de spécification et d'analyse, je vais essayer de faire quelque chose susceptible de tourner avec un OS multitâches sans le perturber, et qui possédera un certain nombre de fonctionnalités qui ne seront pas forcément actives selon les résolutions et/ou les machines.

What do we want ?

Bon avant de préciser nos besoins à venir, résumons un peu tout cela sous la forme d'un "diagramme de flux de données", ou les phases et les fichiers de 3DV apparaissent, ainsi que les "plug in" R3D et le VROS dans la structure de l'application 3DV.

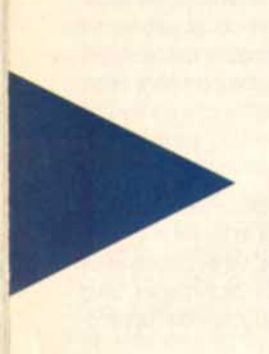
Actuellement nous sommes en manque de main-d'oeuvre, la quantité de travail sur 3D Virtua n'est pas négligeable, dès que j'aurai fini mon travail sur R3D, c'est-à-dire finaliser la librairie R3D, ainsi que le "plug in" 3D2.R3D, j'attaquerai le VROS, tâche ardue, et je ne pourrai réaliser l'ensemble du projet 3D Virtua (R3D + VROS + 3DV) d'ici la fin de l'année en étant tout seul, c'est pourquoi nous avons besoin d'aide, d'un ou peut être deux programmeur passionné par la 3D et l'Infographie en général, sachant coder en Lattice C + Assemble + GFA Assembleur, posséder un modem/fax serait grandement apprécié mais non obligatoire.

Voilà en quoi consisterai le "travail" pour le moment.

Test et débuggage de la librairie R3D + programme de test des R3D + réaliser quelques "plug in" importants comme DXF, V3D et Sculpt 3D. Faire l'interface GEM entre l'application et les R3D, (R3DI), poser une liste d'APIs standard.
Commencer l'analyse puis la réalisation de 3DV, importation + composition, puis affichage quand le VROS sera opérationnel.

Pour précision, voila comment serai diffusé 3D Virtua et ses composants logiciels.
R3D et R3DI en domaine public à l'image de M&E.
VROS (système + principaux drivers) fournit avec 3D Virtua, l'idéal serait de le fournir sous licence aux développeurs de machines compatibles TOS, de cartes accélératrices, et d'OS alternatifs, afin de diffuser au mieux le VROS comme une nouvelle couche du système.
3D Virtua une application commercial normale s'appuyant sur R3D et VROS, la première en fait.

Franck MAUSSAND
Frédéric BOUDET



PRATIQUE

spécialiste :Godefroy de MAUPEOU



le courrier du coeur

Puis-je connecter un lecteur ZIP parallèle sur mon ATARI ?

Cette question revient très souvent car il est vrai que le lecteur ZIP parallèle est moins cher que le SCSI. malheureusement, il est impossible de le connecter à un ATARI, car le port parallèle de ce dernier n'est pas bidirectionnel. C'est d'ailleurs pourquoi le pilote de scanner EPSON, DA'S LOOK, utilise la port midi pour simuler cette bidirectionnalité.

Pour se consoler, l'atariste pourra se dire qu'un ZIP parallèle est beaucoup plus lent qu'un ZIP SCSI.

Pourriez-vous remettre le contenu de la disquette sur son étiquette car c'est assez pénible de devoir chercher dans toutes ses disquettes pour retrouver un programme ?

Si nous avons changé le principe de l'étiquette de la disquette, c'est pour des raisons économiques. En effet, il est beaucoup plus avantageux d'imprimer toutes les étiquettes d'un coup. Ne pouvant connaître à l'avance le contenu d'une année de disquettes, leurs étiquettes resteront malheureusement sans "sommaire". La santé d'un magazine passe par des économies de ce type. Et grâce à cela, ST MAGAZINE est toujours là ce qui est bien l'essentiel, non ?

Pourquoi ne pas inclure une disquette HD dans ST MAG ?

La grande majorité de nos lecteurs ne possède qu'un lecteur DD, succès du ST oblige. Remplacer la disquette DD par une HD reviendrait à pénaliser cette majorité des lecteurs.

Ceci dit, nous réfléchissons à une solution permettant au possesseur de lecteur HD de profiter de ce support. Il y aura probablement une réponse à cette demande à la rentrée.

Pour le cd rom, c'est encore pire. On estime à 500, le nombre de possesseurs de lecteurs de cd roms sur ATARI en France. Sachant que le prix de revient dûn cd rom (sans parler du contenu) est au grand minium de 4 F, l'addition serait tellement lourde qu'il faudrait augmenter de 20 F (12 F plus frais et comissions MLP et TVA) le prix de ST MAG pour en couvrir les frais (nous vendons une moyenne d'un tiers des magazines). Dans ces conditions, le possesseur de ST ne verrait pas pourquoi il devrait payer 20 F de plus pour ceux qui possèdent un lecteur de cd rom et arrêterait certainement d'acheter notre magazine.

C'est pourquoi la formule du coupon a été choisie. Elle est un peu moins directe pour l'utilisateur, mais ne pénalise personne au final.

Vous ne parlez pas assez du ST(E). Pourriez-vous tester des anciens produits ou faire un dossier sur les extensions possibles ?

Il est vrai que l'actualité ST n'est pas la plus prépondérante du monde ATARI. Ceci dit lorsqu'elle est là, nous sommes ravis d'en parler car cette machine fantastique est toujours d'actualité. N'ayant pas 200 pages à notre disposition, nous ne pouvons "retester" d'anciens logiciels afin de laisser la place à ceux qui sortent, car ce sont eux qui font la vie de notre système.

Par contre la suggestion d'un dossier sur les évolutions possibles du ST(E) est notée et vous devriez certainement voir ce dossier dans un prochain numéro.

Le gros gros défaut du FALCON, c'est bien son incompatibilité avec les STF/STE

La compatibilité ST/FALCON est très grande. A part quelques cas isolés, il ne reste guère que les jeux qui posent problèmes. Or plusieurs personnes ont programmé des petits utilitaires pour en faire tourner une très grande partie d'entre eux sur le dernier bébé d'ATARI. Pourquoi les jeux posent-ils problèmes ? Leurs protections sont surtout basées sur la vitesse du processeur, le cookie (indicateur du type de machine), la mémoire... Il faut savoir que ces problèmes existaient déjà du temps du STE sur lequel bon nombre de programmes refusaient de tourner pour les mêmes raisons.

Les utilitaires pour FALCON font croire à ce dernier qu'il est un ST(E) un peu comme l'accessoire HADES.ACC de l'HADES. Le plus connu d'entre eux est BACKWARD.

Est-il possible de transformer un programme ATARI ST en programme PC ?

Cela dépend de son language. S'il a été programmé en assembleur, C ou BASIC OMIKROM, c'est en principe tout à fait possible car ces trois languages possèdent des programmes de ce type sur PC.

Attention tout de même, un programme conçu pour un "hardware" spécifique peut ne pas pouvoir être porté sur PC pour cause de "hardware manquant sur ce dernier". L'exemple type est APEX MEDIA. Comment le recompiler pour un PC sans DSP 56 001 qu'APEX MEDIA utilise abondament ?

Est-il possible de modifier un programme en le reprogrammant ?

C'est possible à condition d'avoir les sources. Lorsque vous avez un programme *.PRG, celui-ci est un "source" compilé. Le source est le fichier que l'on réalise avec un programme pour programmer. Une fois ce source terminé, on le compile pour qu'il devienne un programme. Par la suite, à moins que ce programme ne soit écrit en assembleur, il est impossible de le décompiler pour le modifier.

De toute façon, la législation ne vous autorise pas à modifier le programme d'autrui.

Godefroy de MAUPEOU



Seul dans le désert ?
Perdu dans les profondeurs de la nuit ?
Il existe encore un espace de liberté
au milieu des affres compatibles !
3615 STMAG
des tonnes de programmes à télécharger,
des voix pour répondre à vos questions
des ataristes passionnés
NOUVEAU !!!
POUR RÉSOUDRE TOUS VOS PROBLÈMES AVEC LA CONNEXION INTERNET, TAPEZ SL INTERNET PUIS ENVOI, PASCAL NOWAK, SPÉCIALISTE DU RÉSEAU, RÉPONDRA À TOUTES VOS QUESTIONS
le paradis de l'Atari, c'est ici !
1,29 F/mn

PERIPHERIQUES

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU

extension mémoire STE

La MAGNUM ST a généré des jaloux : les possesseurs de STE. "Pourquoi mon STE qu'il est mieux que le STF, il ne peut avoir 15 Mo lui aussi ?"

Et bien il va pouvoir car Jan SEIDEL est en train de faire cette carte et y rajoute des options qui vont transformer cette jalousie galopante en fierté éclatante. Sur cette nouvelle MAGNUM, il y a aura un 68000 cadencé à 30 mHz (+4 fois plus rapide que l'actuel) et un bus FAST IDE pour pouvoir insérer un disque dur de ce type dans le STE.

Jusqu'où iront-ils !!!

GdM

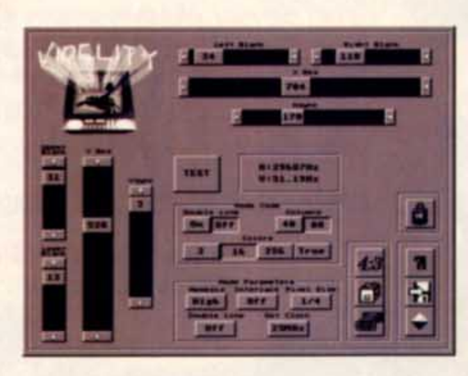


Agrandissez votre surface de travail sur Falcon030 !

Les Black Scorpion déjà connu sur Atari pour la réalisation du superbe Apex Media, nous apportent aujourd'hui un utilitaire fort sympathique dédié aux écrans de nos Falcon030.

Videlity se veut donc être un utilitaire permettant d'étendre facilement les résolutions graphiques de votre Atari, dans toutes résolutions, que vous soyez ou non équipé de carte additionnelles comme la ScreenBlaster, ou la Blow Up. Videlity se chargera même de remplacer purement et simplement les utilitaires fournis pour ces cartes, en améliorant de façon évidentes les capacités originalement délivrées.

L'installation de Videlity se fait très simplement, par un logiciel dédié, en toute simplicité et en toute sécurité. Il faudra simplement veiller à ce qu'il soit bien placé après NVDI.



Dans la pratique

La documentation de Videlity est très détaillée, et vous explique de façon simple les réglages à votre disposition.

Le logiciel de configuration est très simple à utiliser. Il convient bien évidemment de bien lire la documentation pour ne pas prendre de risque vis-à-vis des capacités de votre écran, mais les risques sont assurément diminués à leur maximum.

Vous définirez grâce aux sliders verticaux les résolutions que vous voulez obtenir, les fréquences de synchronisation horizontale et verticale, enfin vous calerez votre écran de façon à l'avoir bien centré dans le moniteur avec les ascenseurs de positionnement. Un bouton Test vous permet à tout moment de contrôler vos réglages et leur bonne interprétation ou gestion par le moniteur. Dans ce mode vous pourrez facilement peaufiner vos réglages par certaines touches du clavier. Simple et efficace, que demander de plus ?

La fréquence horizontale de votre écran est une des données primordiale pour le régler, une fois convenablement paramétrée, vous avez la possibilité de fixer définitivement cette donnée pour continuer à définir d'autres paramètres sans danger pour l'écran.

De plus des boutons de ratios automatique sont à votre disposition pour vous permettre d'appliquer des réglages automatiques en fonction de la largeur d'écran choisie par exemple pour vous faciliter complètement la vie.

Ainsi pour chaque résolution, vous définirez la ou les résolutions de prédilection que vous voudrez utiliser.

On notera enfin que ce produit est parfaitement adapté aux cartes accélératrices, et en particulier à la Nemesis, puisqu'il est capable de prendre en compte la vitesse d'horloge de la machine pour parfaire les réglages.

Conclusion

Videlity est simple et pratique à mettre en oeuvre. Son interface graphique n'est pas faite pour nous déplaire et ces options sont véritablement bien équilibrées. Côté résultats, sur les tests que nous avons effectués avec une ScreenBlaster, les résolutions obtenues sont d'une très grande qualité, et surtout beaucoup plus efficaces que ceux jusque-là réalisés avec les classiques outils de la carte. Avec un Falcon030 classique, sans carte additionnelle, les résolutions sont très satisfaisantes, comme un superbe 800x600 16 couleurs obtenu sur un très banal écran SVGA. Bref, Videlity est un produit à ne pas manquer !

Hervé PIEDVACHE

NEMESIS

La NEMESIS est une carte accélératrice de type CENTurbo 1, HIGHSPEED 50, SPEED RESOLUTION CARD... qui permet à tout possesseur de FALCON de booster ce dernier à 48 mHz. Crée par les concepteurs d'APEX MEDIA et d'EXPOSE, elle comporte deux gros avantages : 1) elle est compatible AFTERBURNER et permet d'atteindre un rapport 10 lorsque les deux cartes sont montées dans un FALCON. 2) elle est la moins chère du marché (590 F)

Impossible de la traiter ici aujourd'hui faute de place, mais sachez déjà que BLACK SCORPION la donne pour un gain de temps machine pouvant aller jusqu'à 50 %. Etant des mêmes auteurs, VIDELITY et APEX MEDIA profitent pleinement de cet accroissement de puissance.

Pour finir, sachez que le manuel d'installation est on ne peut plus explicite, abondamment illustré afin de permettre à toute personne sachant manier le fer à souder de l'installer soi-même sans problème.

La NEMESIS est distribuée en France par La Terre du Milieu qui peut également vous l'installer dans votre FALCON.

93 produits exceptionnels édités et traduits par LA TERRE DU MILIEU pour le plus grand bonheur de votre ATARI.

MUSIQUE

INTERFACES JAM

Les interfaces JAM permettent de sortir et d'enregistrer jusqu'à 8 pistes analogiques en même temps sur votre Falcon avec une qualité sonore phénoménale.

JAM 8 OUT : 2450 F
JAM 8 IN : 2690 F
JAM PRO 8 OUT : 2990 F
JAM 2 IN FOR PRO : 2790 F
JAM PRO 2 IN 8 OUT : 4680 F
JAM PRO 8 IN 8 OUT : 5680 F
JAM PRO 8 IN 8 OUT XLR : 6350 F

JAM 2 IN 8 OUT compatible STUDIO SON, CUBASE AUDIO, LOGIC AUDIO, DIRTY SOUND, QUINCY, AUDIO TRACKER, DIGITAL TRACKER

JAM 8 IN 8 OUT compatible CUBASE AUDIO 2.06, AUDIO TRACKER et très bientôt QUINCY, STUDIO SON, DIGITAL TRACKER.

JAM SAMPLE CLOCK

Deux horloges respectivement à 44.1 Khz et 48 Khz se connectant sur le port DSP de votre Falcon : 290 F pièce.

JAM FAST CARD

EPUISE

... buffer pour port cartouche ... de c... Idéal pour ... X par ex... 350 F

JAM DOUBLE FAST CARD

Comme au dessus, mais avec deux ports cartouche et un inverseur pour passer de l'un à l'autre sans rien débrancher :480 F

QUADERNO FALCON

Un séquenceur comme vous n'en avez encore jamais vu. Décuplez vos possibilités créatrices avec cet outil fabuleux aux possibilités absolument insoupçonnées : 2990 F

BATCHER

L'outil idéal du musicien atariste sur scène. BATCHER lance vos morceaux de musiques sur l'appui d'une simple touche et configure automatiquement votre setup par la même occasion : 390 F

Très prochainement, version avec patchbay midi 16in/16out.

VOXX

Transformez votre Falcon en vocoder haut de gamme équivalant à un système hard d'un prix beaucoup plus élevé : prix 990 F

GRAPHISME

L'INFOGRAPHE

Vous êtes en panne d'outils pro et de renouvellement sur votre ST ou votre Falcon, ne cherchez plus : L'INFOGRAPHE va littéralement booster votre ordinateur en le transformant en station graphique telle que vous n'osiez l'imaginer : prix 690 F

IMAGE COPY 4

L'utilitaire graphique par excellence. Une rapidité et une qualité graphique exceptionnelle. Des formats graphiques à tout va et surtout la possibilité de faire de véritables catalogues de vos images. 390 F

PAO

PHOTOLINE

Voir publicité PAO..

BACKGROUND CD

Un cd de texture de plus ? Peut-être, mais un cd de très haute qualité destiné aux professionnels de l'édition et du multimédia. Cent photos digitalisées et libres de droit égrènent celui-ci chacune en deux versions : multimédia (640*480) et PAO (1536*1024). BACKGROUND est livré avec un catalogue de ces photos.

Idéal pour la PAO, le multimédia, la graphisme, l'image de synthèse... 249 F

CD ROMS DTP GRAPHIKEN

Une collection de 6 cd roms de clip arts pro avec livret catalogue pour chaque cd : 160 F pièce

CALAMAXIMUS

Le cd dédié à CALAMUS SL : 20 utilitaires et modules, 50 documents CDK particulièrement utiles, 2 700 fontes (avec catalogue papier en option), 270 graphiques vectoriels CVG, 2 300 clip arts et des démos de plusieurs logiciels de PAO dont CALAMUS SL 95 : 195 F

livre des fontes : 195 F

MODULE ET PILOTES CALAMUS SL

voir publicité PAO

MULTIMEDIA

RAINBOW II MULTIMEDIA

Le logiciel qui transforme votre Falcon en station multimédia. Des outils graphiques inédits (peinture à l'huile, aquarelle...), de la retouche 16 bits ultra-rapide, des créations d'animation, de l'échantillonnage & retouche sonore et l'assemblage du tout en présentations multimédias pour 590 F seulement. Incroyable non ?

INFOPEDIA

Enfin une encyclopédie multimédia sur ATARI. Que vous ayez un FALCON ou un ST, vous accéderez enfin au CD ROM multimédia (sons, musiques, animations, liens hyper textes, impression, ATLAS, fontes Speedo, fonctions de recherches évoluées...). Ne regardez plus l'ordinateur de votre voisin, profitez du vôtre. CD ROM en anglais : 590 F

HEALTH PACK

La santé par le multimédia. Tous les médicaments, les maladies et le corps humain expliqués sur ce cd rom en anglais : 348 F

UFO II

EPUISE

Tous ... d'ani... der... nier...

SPACE MISSION

Un superbe cd rom en anglais sur l'histoire de la conquête spatiale : 258 F

WORLD WAR II

Tout sur la deuxième guerre mondiale : 290 F

MPC WIZARD

EPUISE

Un p... rs en angl...

PACK ACM

EPUISE

MPC ... La c...

QUICKCAM ATARI

La Quickcam enfin sur Atari ! Cette petite caméra en forme d'oeil se branche sur le port cartouche et vous affiche dans une fen^etre en 64 niveaux de gris, tout ce qu'elle voit devant elle. Idéal pour la surveillance d'un local, la visioconférence... Prix : 1599 F

CD ROMS

CD ROM ATARI FOREVER 1

Un cd bourré à craquer de clip-arts (1300), images (3500), échantillons pour crazy sound (500), fichiers MOD (610), de DP (plus de 1100), d'utilitaires et de photos (43) : 199 F.

CD ROM ATARI FOREVER 2

La suite du précédent. 1200 DP, 20 images de fond pour la PAO, des tonnes de clipartss & cadres divers, des photos et des DP enregistrés comme Gamepacket II, Lottofee Angelique, Tele Tariffe : 199 F

CD ROM COMPENDIUM

Le Fameux Compendium, ouvrage de référence de tous les programmeurs atariens, plus des utilitaires, démos, fichiers AVI de jeux JAGUAR, LINUX 68K, MINT, GhostScript et surtout des logiciels pour PORTFOLIO : 190F

CD ROM BIRD OF PREY

Le cd rom du falconniste. Tous les DP et démos qui le concernent sont là. Ni images, ni sons, ni MOD, rien que de l'utile et indispensable : 190 F

LINUX 68 K 2.0

Le cd qui reprend tout Linux pour Atari. Régulièrement remis à jour : 349 F

THE COMP. ATARI MINT

Tout Mint, le GNU!C, Oasis, XaAes... Le paradis des amateurs de multit^ache sur nos machine : 290 F

NET BSD

La release 12 de NET BSD, le fameux clone d'Unix, avec en prime une version spéciale Hadès : 199 F

X PLORE

350 TIF, 221 fontes CFN, près de 300 clip arts et des tas de DP : 169 F

ALPHA

On ne présente plus le Delta, cd qui a fait fureur à sa sortie. Contient les versions enregistrées de Poison, Before Dawn, Boxkite et Kundendirektor : 169 F

GAMMA

EPUISE

La suite de l'Alpha avec Poison, Turnus, ... Rolfi, The Original ... Laser Desig... sions enrgi... e DP, 1000 ... True Type, 1000 ... mus, des animations, des utilitaires... Bref la totale ! 190 F

DELTA

Troisième épisode de la série Whiteline contenant Cypress, Kandinsky, Bellini, Procurator 2, Music Channel, Printing Press Gold editio, Madress, Chaos Unlimited Gem, C.A.G. et Graphbase en version enregistrée plus les incontournables 800 fontes Calamus, 800 fontes True Type, Linux 68 K, jeux, démos, animation... Encore la totale ! 199 F

OMEGA

Dernier Opus de la série. Contient Jan, 1stGuide, Vesal, Procurator 2, Chronos, Gemview, Ultimôo et Kundendirektor+ en versions enregistrées, ainsi que des DP à foison, le pack GNU C++, 3000 cliparts, 500 graphiques Internet, Linux 68 K, Povray 3.0, 50 jeux pour Falcon et Ste, des animation... Encore et toujours la totale : 190 F

TRANSMISSION

La version intégrale de Golden Island, de Turboblanker, les démos de la Fried Bits 3, des jeux et des démos Falcon, des logiciels graphiques et musicaux, des sons, images, animations... 190 F

GAMBLER

400 jeux pour Falcon et TT. Cela se passe de commentaires !!! 199 F

SDK

Tout ce qu'il faut pour développer sur Atari : Assembleur, Basic, Eiffel, Forth, Fortran, Lisp, Ml, Modula2, Oberon, Pascal, Perl, Prolog, Smaltalk... 329 F

JUST CALL ME INTERNET

Tout ce que l'Atari compte de programme pour Internet. Indispensable à qui veut naviguer sur le réseau : 190 F

CLASSIC

Un cd étonnant vous porposant de métamorphoser le Mac ou le Pc de votre voisin en consoles Atari 7800, 2600, 800XL... avec près de 400 jeux mythiques : 190 F

DIVERS

EXTENDOS 2.4

La référence en matière de pilotage de votre lecteur de cd rom : 290 F

CALLIGRAPHER GOLD

Un intégré vectoriel à un prix imbattable. Tableur, traitement de texte, processeur d'idées, dictionnaires, correcteur syntaxique anglais... Bref la totale pour 490 F

FACE VALUE

Bibliothécaire pour Basic GFA.

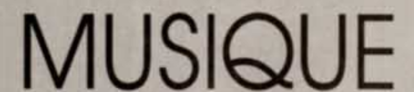
LE GUIDE DE L'ATARI

Le livre qui vous ouvrira enfin les portes de toute la puissance de votre ATARI. Que vous soyez débutant ou utilisateur confirmé, la réponse à vos questions est dans LE GUIDE DE L'ATARI : 150 F

ces produits sont disponibles chez votre revendeur ou directement à LA TERRE DU MILIEU (port en sus)*



* port : 35 F logiciel– 50 F matériel – envoi en Colissimo



MUSIQUE

spécialiste : François AUBOUX

les JAM à prix budget

LINE vient de terminer sa dernière ligne de produit : les F.A.D. En ligne directe des JAM, ils possèdent les mêmes caractéristiques moins les sorties symétriques, sont équipées de cinch et non de jack 6.35, se présente sous la forme dûne tout petite boîte et surtout coûtent beaucoup moins cher.

Le FAD 2IN 2 OUT : 1990 F

Le FAD 2 IN 8 OUT : 2690 F

LINE sort également un pack de logiciels basiques pour le mastering à un prix défiant toute conccurence : moins de 500 F !

Distribués par La Terre du Milieu, donc en vente chez tous vos revendeurs.

GdM

C'est une conjonction malheureuse de facteurs divers qui explique l'absence de cette rubrique dans plusieurs numéros consécutifs de ST Mag. Comme l'expliquait Godefroy dans les news du numéro 117 quelques quiproquos avec les éditeurs nous ont fait compter sur des programmes qui ne sont pas arrivés. Mais un surcroît d'activités musicales quoique extra-atariennes a affaibli mon acharnement à solliciter les éditeurs et à combler leurs défaillances par les articles de fond que certains réclament.

C'est donc aujourd'hui un joyeux tas d'updates significatifs qui encombrent (agréablement) mes disques durs. En vrac, tous les programmes SoundPools, (Audio-Master, Audio-Tracker, Zero-X, Analyser..) connaissent des améliorations qui vont du simple débuggage à l'ajout de fonctions radicalement nouvelles en passant par la reconnaissance de périphériques nouveaux, pour affirmer le rôle de gamme audio la plus complète sur Falcon, aussi puissante que bien programmée de cet éditeur.

Coup de coeur pour une nouvelle forme de Digital Tracker dont nous avions déjà dit tout le bien que nous pensions, et dont l'évolution significative est matérialisée par un changement de nom nullement usurpé: Digital Home Studio. En intégrant un mode d'écriture et d'édition de type piano-roll, DHS se distingue résolument de l'univers originel de sound-tracker propre à DT, dont les contraintes d'écriture ne correspondaient pas au musicien "normal", malgré la puissance incroyable qu'il mettait à la disposition du Falconiste de base. Cette puissance s'accroît encore avec l'apparition de DHS. Nous en donnerons ici un aperçu avant l'examen complet à la rentrée que mérite ce nouveau programme.

On annonce également l'arrivée d'une interface que je m'acharnais à réclamer depuis un bon moment, une version 2 In-2 Out des précieux Jam. J'espérais pouvoir en parler tout de suite. Ce sera pour la prochaine fois.

Dernière nouvelle de Studio Capitale, la Time-Line (version 8 pistes de Studio-Son) est enfin prête, ce sera un des évènements de la rentrée. Nous vous parlerons également d'un de leurs produits qui connaît un franc succès : Praxis ou la régie d'une station de radio à partir d'un Falcon avec un peu de hard en rab, incluant la gestion des lecteurs juke-box de centaines de CD et modification de la play-list à partir d'un minitel. Cela ne correspond peut-être pas aux préoccupations immédiates de tout le monde, mais cela contribue à asseoir la réputation du Falcon.

N'oublier pas de protéger vos yeux des UV (J.E.. Hallier aurait perdu un oeil en une journée de bateau !) pour qu'ils restent vaillants pour replonger dans les rayons cathodiques à la rentrée.



DIGITAL HOME STUDIO

Décidément la programmation audio se porte bien sur Falcon. Ayant gardé le contact avec Emmanuel Jaccard dont nous apprécions le Digital-Tracker, nous avons suivi avec attention l'évolution de son tout nouveau DHS.

Au premier abord il s'agit tout au plus d'un up-date de Digital-Tracker. Mais un click droit pour appeler le pop-up menu d'affichage des pistes révèle une option piano-roll qui change beaucoup de choses pour les musiciens fort sainement réfractaires aux méthodes des sound-trackers. La frustration du plaisir de pouvoir écrire ou éditer une piste selon un mode qui s'est imposé dans tous les programmes musicaux depuis sa première apparition (sur "Master Track" de chez "Passport Design" et non sur CuBase contrairement à la croyance générale) obérait l'adoption de ce programme étonnamment puissant par une grande majorité des musiciens. Il y a désormais été remédié.

Rappelons que Digital-Tracker permettait déjà en court-circuitant le GEM de lire pas mal plus de pistes audio D2D que le nombre prévu par le système, tout en lisant des pistes MIDI, et surtout d'assurer conjointement le rôle d'échantillonneur sophistiqué.

Une foultitude de perfectionnements vient saluer la promotion de Digital-Tracker en Digital Home Studio, justifiant amplement la hausse de prix (DT à 350 FF et DHS à 500 F) sans d'ailleurs que le résultat devienne ruineux vous en conviendrez.

Le mode piano-roll n'a certes pas la puissance de celui de CuBase, mais il est tout à fait opérationnel, et qui utilise vraiment les subtilités de CuBase de nos jours ? Le résultat est là, la visualisation permet de ne plus travailler en non-voyant ce qui est bien utile même en musique.

Parmi les améliorations les plus notables on notera la reconnaissance du 44.1 kHz (et du 48) qui était la 2ème condition pour prétendre aborder le véritable créneau de la musique. DTH propose d'ailleurs sa propre horloge, compatible avec tous les programmes avec lesquels j'ai pu la tester (CuBase, Studio-Son, Quincy et ceux des programmes SoundPools qui reconnaissent le CAC sans l'interface FDI). L'image de cette horloge devrait figurer quelque part dans ces pages. J'en ai fait un rendu 3D. Pourquoi s'emm.. à faire des photos quand on a des programmes de 3D ?

Nous reviendrons de façon très détaillée dès la rentrée sur DHS mais voici en vrac quelques-une des améliorations notables par rapport à DT. Elles se regroupent en 3 catégories : édition, mixage et échantillonneur.

Du côté échantillonneur DHS suit maintenant la loi du genre qui est de pouvoir définir un instrument composé d'échantillons différents selon la tessiture. L'édition des échantillons est devenue plus raffinée. Cette section comporte son propre panneau d'enregistrement, en RAM ou en D2D, et depuis l'entrée micro ou depuis une piste : le confort ! On notera que cette section est de même dotée de son propre menu FX ce qui permet de les appliquer à volonté en destructif ou en virtuel à chaque échantillon, y compris un paramétrage de l'enveloppe ! Avant que j'oublie signalons que DHS est à ma connaissance le seul programme audio sur Falcon permettant de prévoir différents effets et de les faire intervenir à différents endroits d'un morceau. Il n'est évidemment pas question de les faire intervenir simultanément avec un seul 56 000 (à part la combinaison de Quincy). Mais cette subtilité permet de préparer le mix d'un morceau sans avoir à le tronçonner en tranches correspondant aux divers réglages du DSP ou avoir à faire les divers passage off-line destructifs. L'intérêt est évident. DHS est par ailleurs un des rares programmes (avec Audio-Master, mais qui est seulement 2 pistes) à permettre d'enregistrer une piste avec l'effet choisi. Cette option me paraît cependant essentielle, car lorsque l'on enregistre son instrument habituel avec son micro habituel on finit par savoir très précisément l'égalisation (par exemple) qu'il convient d'appliquer, et cela fait gagner un temps précieux.

En édition, le piano-roll est la grande innovation, suivie de près par la possibilité de définir directement la polyphonie de chaque piste, et par l'affinement et la souplesse de la résolution.

La section mix a également bien évolué et DHS se rapproche de plus en plus d'une table de mixage : fader, pan, appel et niveau des effets. Les effets se sont nettement diversifiés et enrichis dans leurs réglages, mais j'en garde un peu pour la rentrée.
Un générateur de son a par ailleurs fait son apparition qui par passage successif (synthèse additive) permet de synthétiser des bruitages divers tout à fait intéressants.

DHS intègre évidemment les innovations originales de DT, comme le choix de 2 modes DSP privilégiant l'un la lecture et l'autre l'exécution. Combiné avec une option d'inhiber automatiquement l'affichage lors du passage à la lecture et le mépris du GEM on trouve une des explications des performances supérieures en ce qui concerne le nombre de pistes lisibles. L'affichage du taux d'occupation de l'ensemble CPU/DSP permet par ailleurs de prévoir l'arrivée des ennuis.

Last but not least la fiabilité de DHS permet à ceux qui en ont l'utilité d'en envisager l'utilisation scénique. Une démo plus que convaincante vient d'en être faite récemment dans un contexte prestigieux, dont je suis certain que Godefroy parle quelque part dans ce numéro.

François AUBOUX



Actualité SOUNDPOOL

A tout seigneur tout honneur, Audio-Master est incontestablement un des fleurons de la gamme Sound-Pool. Ce n'est pas Godefroy qui viendra me contredire, lui qui en a fait son outil de mastering audio favori. Entendons-nous, ce choix est évidemment dépendant du type d'activité musicale que l'on pratique. On distingue nettement en musique les activités tournant autour de la composition de celles que l'on regroupe sous le nom peu poétique de "postprod". CuBase-Audio reste le prototype du programme de compositeur, surtout par sa façon de combiner le Midi et l'audio. Il a certes été rejoint par Quincy sur le front du majoritairement audio, car tant le fonctionnement général que la table de mixage de ce dernier en font vraiment un outil de musicien compositeur.

Sur le front de la post-prod, c'est entre le Studio-Son de Studio-Capitale et Audio-Master que se porte la concurrence. J'ai souvent vanté dans ces colonnes l'extrême convivialité que j'apprécie dans Studio-Son. La qualité de sa visualisation et la rapidité de travail me séduisent, ainsi que les remarquables Vu-m qui permettent une grande précision du niveau d'enregistrement, et donc une qualité sonore corrélative. Audio-Master reposant sur des concepts complètement différents (prépondérance de la cue-list) est très efficace et rapide également. Il bénéficie lui des avantages d'une gamme complète de produits intégrés complémentaires. Flanqué de l'extraordinaire analyseur spectral (sur lequel nous reviendrons), lui-même assisté d'un excellent égaliseur, avec en prime le professionnalissime "Dynamite", pour noise-gater et compresser, le montage d'une bande-son est optimisable à volonté.

Mais avec la version 2.0 c'est l'étape ultime de ce processus qui est désormais convivialisée, puisque Audio-Master permet de générer directement la cue-list destinée à la gravure CD pour CD-Recorder. Malgré mes efforts, mon incompétence en allemand ne m'a pas permis de savoir si cette version permettait la gravure directe (sans passer par CD-Recorder) que Sound-Pool annonce depuis un moment, je compte sur Godefroy pour préciser la chose.

La version 2.0 fait apparaître diverses autres nouveautés. Parmi celles-ci une fonction de conversion directe de 48 en 44.1 kHz optimisée, permettra de récupérer les bandes issues de DAT qui ne travaillent dans la fréquence standard des CD. La possibilité désormais de travailler sur plusieurs fichiers (tout en restant un outil fondamentalement 2 pistes) vient faciliter le montage avec des éléments provenant de divers enregistrements. Une meilleure intégration de l'AIF permet de travailler directement sur ce format donc de limiter les fastidieuses conversions. La génération des cue-lists a été encore facilitée avec notamment l'établissement automatique d'une cue-list à partir des markers. Les cross-fades bénéficient également d'une gestion améliorée. Dès que je dispose d'une doc en français, je précise ces points.

Cue1	Mark	Cue
SongPos	Name	Volume
00:00:00		0/0
00:16:00	moi	0/0
00:16:22	aussi	0/0
00:18:03	je	0/0
00:18:13	trouve	0/0
00:19:00	que	0/0
00:19:13	c'est	0/0
00:32:01	excellnt	0/0
00:39:23		

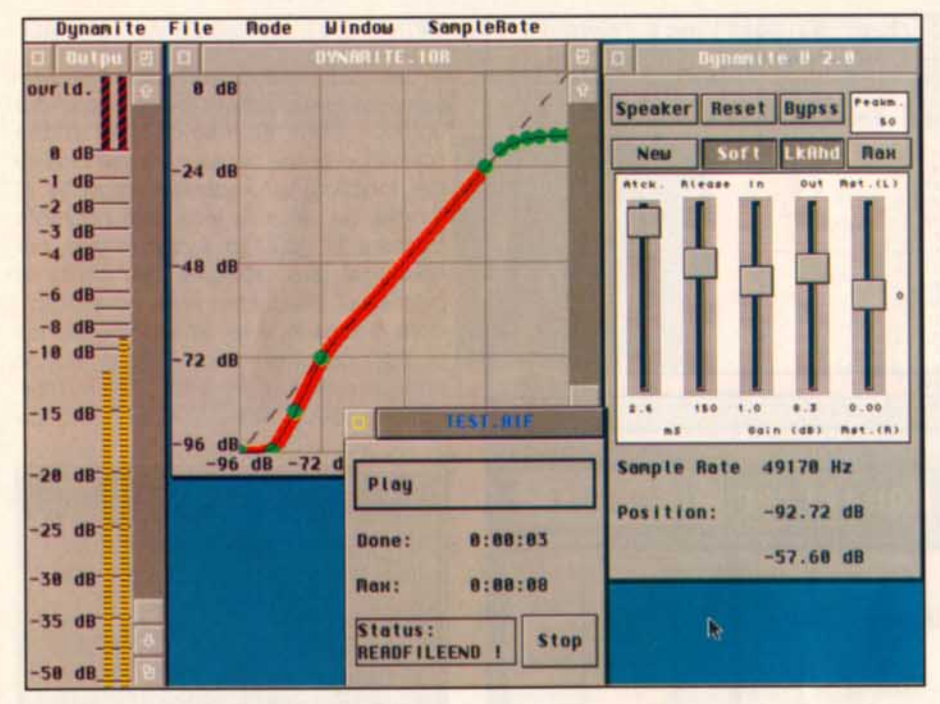
Audio-tracker

La nouvelle version de Audio-Tracker est la 1.6. Nous avions fait une présentation détaillée de la version précédente en début d'année (ST Mag n° 113). Cette version apportait comme innovation principale la fenêtre de vision globale du morceau qui manquait cruellement jusque-là. Une batterie d'innovation vient compléter la version 1.60.

L'importation directe depuis CD (ROM et audio), qui peut se faire en RAM dans l'éditeur, à concurrence de la mémoire disponible ou en D2D classique.

Une fonction détune est intégrée dans l'éditeur sur une plage d'environ un ton.

Divers aménagements améliorent le routage des pistes vers les périphériques audio. Plusieurs faders (pan, niveaux, In et Out) sont transformés en potards avec accroissement de la précision.



Les utilisateurs de l'interface ADAT apprécieront la possibilité d'enregistrer une seule piste (ou 2 stéréos) quand besoin est.

L'installateur de bande a été amélioré, permettant un diagnostic plus précis des problèmes éventuels, et facilitant donc la recherche des solutions.

Zero-X

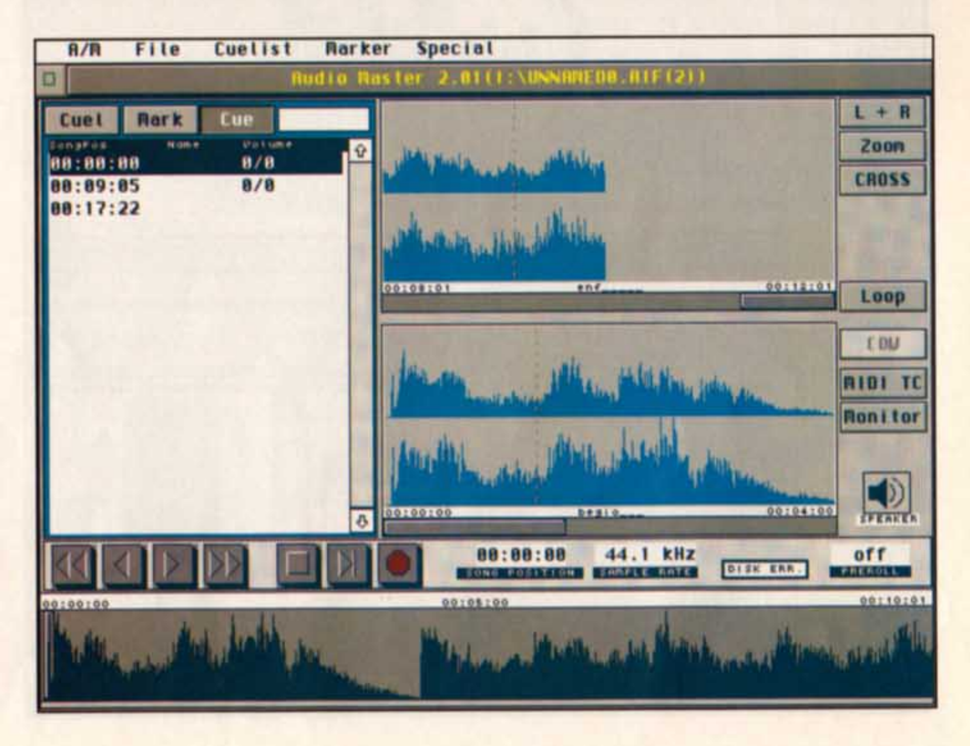
Zero-X est un programme qui possède un premier avantage décisif : être sans concurrent sur Falcon. Cela n'empêche pas SoundPool de lui apporter les améliorations souhaitables. La qualification surprenante de version 1.96 de la dernière fournée se réfère au fait que celle de 2.0 sera réservée à l'ajout qui se concocte depuis un moment déjà : le traitement des fichiers disque, qui fera passer Zero-X du statut de programme destiné à l'alimentation des échantillonneurs à celui de processeur audio tous azimuts, et donc d'auxiliaire précieux de toute activité audio.

Les outils de base de Zero-X sont complets : cut, copy, paste, mix, passage en stéréo, recherche des maxima, des distorsions, normalisation, noise-gate subtil, smart-cut qui "nettoie" le début et la fin de l'échantillon, fade subtils, rattrapage des niveaux de début et de fin pour bouclage des échantillons.

Mais ce sont des outils très personnels qui lui donnent sa véritable dimension. Une des plus efficaces est la recherche automatique des points de bouclages, avec paramétrage complet de cette recherche. Alternate-Loops permet par exemple de sélectionner les 10 meilleurs points de bouclage décelés par la fonction auto-search. Drum-split est l'outil pour tronçonner une boucle de percussions piquées sur CD (oh le vilain !) en ses éléments sonorement constitutifs et à la transformer en ses différents constituants qui sont expédiés en bloc dans l'échantillonneur. Les échantillons sont affectés chacun de la note MIDI appropriée, et une MIDI-file est créée. Cela permet alors de rejouer la boucle rythmique subtilisée à tous les BPM sans les effets de dégradation du son impliqués habituellement par cette manoeuvre. Le time-stretch est une autre façon d'obtenir cet effet, il est en sérieux progrès avec les options pour le traitement des basses. SoundPool est à juste titre très fier de ses résultats.

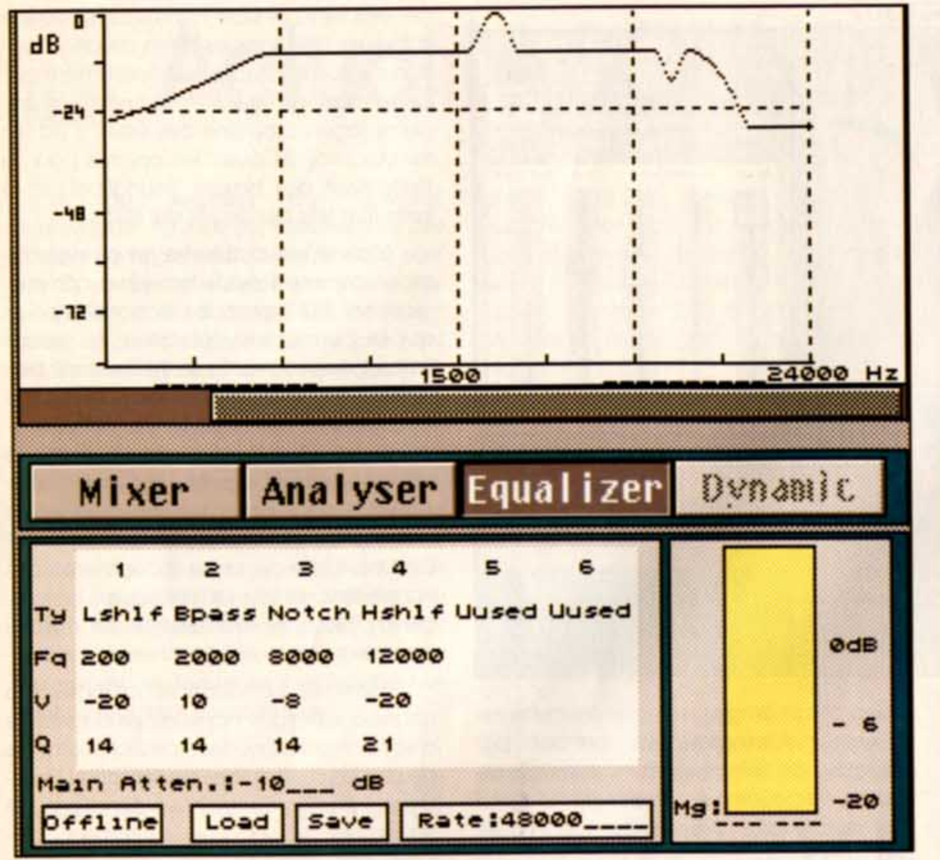
Mais le vrai problème de ce type de programme est évidemment la communication SCSI avec les échantillonneurs qui le permettent (et avec la version Falcon évidemment), le MIDI étant peu adapté à un travail efficace. Cet aspect du problème n'est pas simple et il monopolise une grande part de l'activité de développement, car elle oblige à rentrer dans les particularismes infinis de toutes les machines. SoundPool ne baisse pas les bras et la liste ne cesse d'augmenter, de s'améliorer.. et de se débuguer. Un progrès notable de la vitesse a été obtenu pour de nombreuses fonctions.

Parmi les bonifications on notera la haute qualité des conversions de vitesse d'échantillonnage, les rafraîchissements de plus en plus rapides de l'écran et l'heureuse fonction "undo". Des fonctions de traitement du signal se diversifient : detune pour obtenir des échantillons à "gros" son, phase shift pour accentuer la stéréo, un delay est apparu paramétrable en ms ou en BPM séparément pour chaque canal. Le filtre passe-haut est de grande qualité et doté d'une fonction de compensation pour conserver le niveau général, ce qui permet de l'utiliser créati-

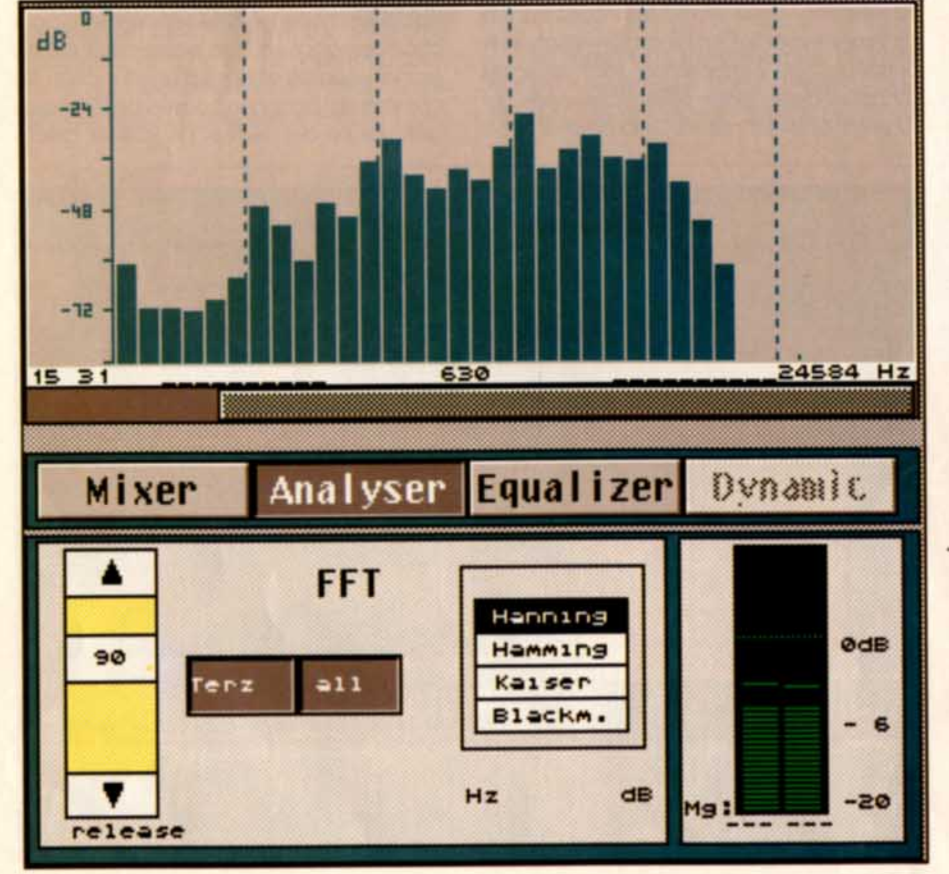


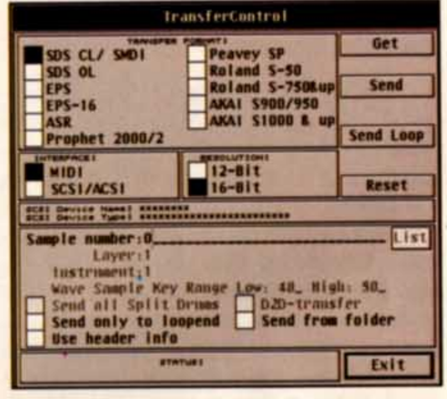
vement.

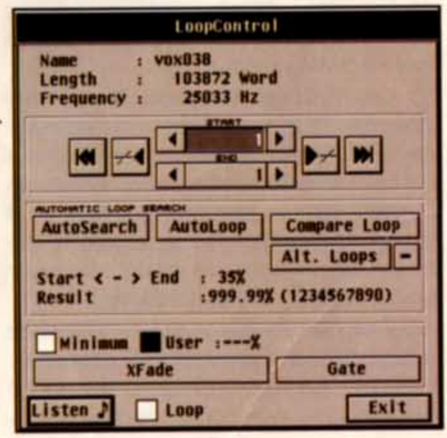
Henry Miller avait jadis publié une savoureuse liste des livres qu'il comptait lire un jour. Dans le même ordre d'idée SoundPool publie courageusement la liste des fonctions sur lesquelles il travaille et même.. de celles sur lesquelles il compte travailler un jour. En espérant que ces listes sont plus crédibles que certaines promesses électorales nous nous hasardons à vous les livrer en vrac : utilisation du DSP pour divers calculs, D2D en édition enregistrement et transfert SCSI, multiplication des filtres, reconnaissance

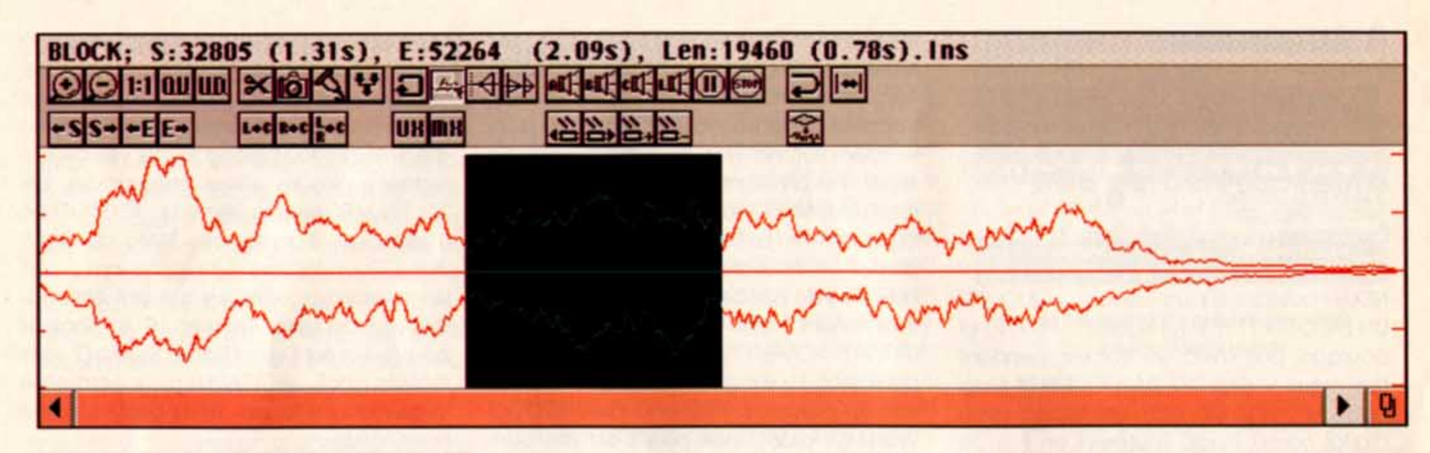












poussée de l'interface FDI, affichage de la décomposition de Fourier (FFT), player MIDI, rééchantillonage (hauteur et BPM), etc. et il n'y a aucune raison de ne pas les croire.

Analyser

J'avais longuement parlé de l'analyseur dans le ST Mag n° ?? étonné que j'avais été de ses performances. La possibilité de voir s'afficher plein écran les 1000 premiers harmoniques d'un son rentrant sur la prise In du Falcon avec une telle précision dans les hauteurs m'avait impressionné, et la présence des harmoniques de mon sitar autour de 20 kHz avait confirmé ma bonne impression sur les qualités sonores du Falcon.

D'une toute autre ampleur est la nouvelle version d'Analyser, car au lieu de se contenter de décortiquer les entrées audio il lit à présent également les fichiers D2D. Ce sont donc désormais toutes les files enregistrées qui peuvent être analysées. Mais ce n'est pas tout. Analyser peut fonctionner en même temps que le nouveau module d'égalisation de SoundPool (paramétrique complet à 6 voies !). La conjonction de ces deux outils constitue ce que l'on peut appeler l'arme absolue de l'égalisation, tant pour les amateurs de son raffiné que pour les besoins d'égalisations adaptées aux divers médias de diffusion. Nous ne manquerons pas d'y revenir de façon détaillée dans un prochain numéro.

François AUBOUX



DIGITAL TRACKER en scène !

Rodolphe DEBYZER a fait sacré carton avec son remix de FINGERS. Il annonce 250 000 exemplaires vendus dans le monde dont 90 000 en France et tout ça grâce à son FALCON équipé de DIGITAL TRACKER et... de son talent bien sûr.

Il nous a conviés récemment à l'un de ses concerts à Lyon. Etant en plein maquettage (et donc débordés comme toujours), nous n'avons pu nous y rendre, mais heureusement un de nos lecteurs était sur place et nous en a fait le compte-rendu suivant.

Un Falcon en live...

Samedi 17 Mai, 23 heures, le rendez-vous est pris. Nous partons pour le XYPHOS COMPLEX à Couzon les monts d'or (RHONE), méga complex regroupant trois discothèques : le PARADOXE, le LOVE MACHINE, le TITAN et c'est ce dernier qui nous intéresse. Le TITAN, c'est 1200 m2 de Dance-Floor, jusqu'à 3 000 personnes le samedi soir, 32 Kwatts de son, un Laser énorme, des cages aux fantasmes, son L.E.M., Sa soucoupe pour les deejays, sa scène et tout ce qui fait qu'aujourd'hui cette discothèque fait partie des boîtes branchées à la mode.

Ce soir, c'est la soirée TURBO SCOOP !

Au programme, deux groupes en live, une retransmission simultanée sur RADIO



SCOOP (radio lyonnaise), Dj Florent et Dj Patangulo (Dj résident du Titan).

Sont associés à cette soirée RADIO SCOOP bien évidemment et SCX STUDIO avec Laurent XAVIER pour la mise en son et Pascal COLAY pour l'animation.

Les lives annoncés sont le groupe PHANTOM bossant sur W-30 et CRAZY MIXER bossant sur un Falcon. ... QUOI ??? UN FALCON ???? Vous rigolez ... PFFFFF.. et pourquoi pas avec un tracker pendant que vous y êtes ??? BAH OUIIIIIII !!!! Quoi bah oui ? Eh bah oui ! un falcon avec Digital home studio tournera en live ce soir !

LE LIVE.

1h15, l'ambiance est chaude, les filles sont hystériques et se déhanchent dans les cages aux fantasmes pendant que Dj Florent mixe house à donf ! Je lève la tête et j'aperçois perché à 5 mètres de haut une mini soucoupe volante appelée par les terriens de ce club : Le LEM. Mais non je ne rêve pas, j'aperçois un moniteur allumé et une personne qui me semble s'activer sur un clavier. PANIQUE !!!! une sirène retentit, que se passe-t-il ? Tous ces terriens sont comme moi les yeux rivés vers le plafond du TITAN. Tout le monde s'écarte. De la fumée jaillit de toute part, le faux plafond vert du laser nous colle dans une ambiance très mystique, la sirène retentit toujours, ça y est nous l'apercevons enfin ! Le Lem descend et vient se placer en apesanteur à 2 mètres du sol au milieu du dance floor !! Je le vois mieux maintenant, c'est bien un falcon et DIGITAL HOME STUDIO tourne à pleine puissance. Le show Laser est splendide, le son est magique, vous me direz 32000 Watts ça aide !, mais non, c'est très bon, pas de différences majeures avec les titres diffusés précédemment. C'est dingue, l'ambiance est titanesque ! VIVE le falcon !

LE DÉTAIL.

Le live terminé et cet étrange extra-terrestre sorti de sa soucoupe, nous allons à sa rencontre afin d'avoir un peu plus de détails sur sa configuration et le matos qu'il utilise. CRAZY MIXER nous confie qu'il remixe depuis un peu plus d'un an et qu'il souhaite maintenant produire ses propres compositions avec la précieuse collaboration d'une chanteuse. Sa discographie est petite mais la carte de visite est bonne. Un remix sur un promo d'ANTARES : You belong to me, version eurodance et les deux mégamixes de 20 FINGERS rentrés 2ème au TOP 100 en 3 semaines. Son falcon : 14Mo de RAM, une CT1, un lecteur ZIP et une jam 8 out. Les morceaux joués ce soir ont été réalisés avec Digital Tracker 1.9 et finalisés pour le live sur Digital Home Studio (2 softs réalisés par E. JACCARD) pour permettre la gestion de la jam et la gestion d'une bassStation.

CONCLUSION.

Le TITAN, CRAZY MIXER et SCX STUDIO nous ont offert ce soir un spectacle digne des plus grands et deux titres house joué live et le bonheur que le falcon et Digital home studio rivalisent avec les monstres du MIDI et c'est très bien, qu'on se le dise.

Nous ne sommes pas morts et loin de l'être, merci TITAN, merci SCX STUDIO, merci CRAZY MIXER, merci EMMANUEL JACCARD et merci ATARI.......



programmer avec le midi mixer

avec la participation de : 

PROGRAMMER AVEC LE MIDI MIXER

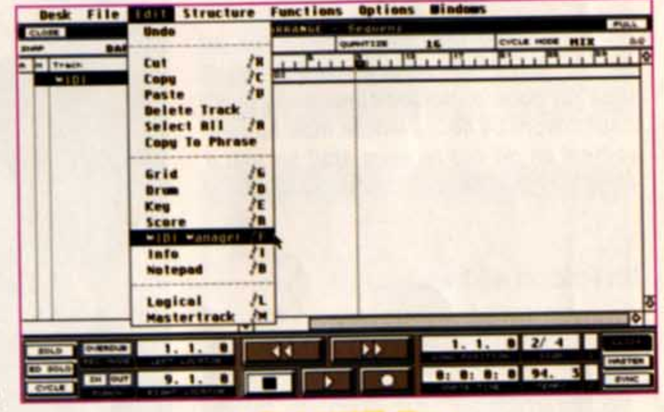
Nous avons examiné dernièrement le principe de la programmation des fonctions d'un synthé en Système Exclusif. Pour l'application, il existe des outils extraordinaires comme le MIDI Mixer de Cubase, ou son équivalent chez Emagic.

Alain Mangenot

Le MIDI Mixer est une version du fameux MIDI Manager qui a équipé le Cubase jusqu'à la version 2.1. Steinberg ayant porté ce logiciel sur Mac, le nom devait être changé puisqu'il était déjà utilisé sur l'Apple Macintosh pour désigner le système d'exploitation MIDI spécifique à cette machine. Il est donc devenu MIDI Mixer. Cette partie du logiciel de séquences permet de contrôler les différentes fonctions des appareils et instruments MIDI. Dans cette section du programme orientée objet, vous pourrez affecter des codes MIDI à des objets visualisables à l'écran comme des potentiomètres linéaires, boutons, curseurs, contacteurs, compteur. Au total, la section offre un choix de six objets, dont l'un n'a d'ailleurs qu'une fonction purement esthétique puisqu'il s'agit de "Text Object" auquel on ne peut pas assigner de fonction MIDI.

Quels messages MIDI ?

Pratiquement tous les messages MIDI peuvent être programmés et envoyés à l'aide de ces objets, ce qui permet de créer des applications multiples, de dessiner des faces avant ressemblant à un synthétiseur, à un pupitre de commande, ou autre appareil MIDI. Vous pourrez par exemple envoyer des changements de programme (Program Change), ou des contrôles continus comme le Volume à l'aide de potentiomètres linéaires ou boutons rotatifs au choix. Il sera aussi possible d'envoyer des informations de Système Exclusif, ce qui permet d'utiliser le MIDI Mixer comme éditeur de sons. Il sera aussi possible de regrouper plusieurs commandes, par exemple dix potentiomètres li-



Le menu MIDI Manager

néaires, et les commander simultanément par un autre objet, un autre potentiomètre qui sera considéré comme potentiomètre maître. On comprend tout de suite que ce type d'application fera une sympathique table de mixage MIDI, par exemple 16 voies si vous avez programmé 16 potentiomètres (ceci pour un synthé multitimbral 16 voies), dont le volume global sera géré par un seul potentiomètre maître. Vous pourrez aussi piloter les objets par des contrôles externes comme la molette de modulation d'un synthé, ce qui autorise des variations de filtres, ou d'effets pour la musique techno ou d'autres applications.



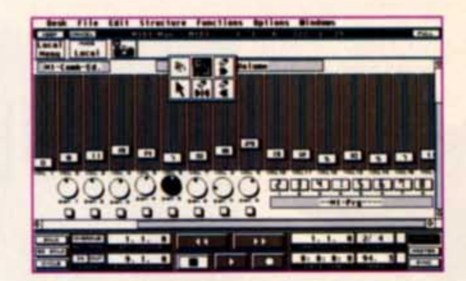
Un pupitre de mixage 16 pistes avec potentiomètres linéaires pour le volume, et boutons pour le panoramique.

La mixer Map

A l'intérieur de la fenêtre du MIDI Mixer, les différents objets seront intégrés dans ce qu'on appelle un "Mixer Map", ce qui peut se traduire par "tableau de commande de mixage", ou face avant de synthé. Cette construction finale sera sauvegardée sur disquette ou disque dur. Vous pourrez donc fabriquer une bibliothèque de fonctions diverses, et les recharger en cas de besoin. Comme pour la pré-programmation d'une séquence, un Mixer Map est installé par défaut dans le logiciel pour envoyer des commandes de changement de programme (on change les sons), de volume et de panning (fonction de panoramique). Ce fichier est intitulé DEF.ALL ou DEF.SET.

Avant la version 2.01, on ne pouvait utiliser qu'un Mixer Map en mémoire. Les versions postérieures à la 2.01 peuvent en utiliser plusieurs. Il faudra définir dans la colonne C (classe de piste ou Track Class) la piste qui sera utilisée pour le MIDI Mixer, et le type de Mixer Map utilisé par cette piste.

Ceci se fait par la fonction setup Mixer Map du menu déroulant Options. Une boîte de dialogue Setup Mixer Map apparaître lorsque dans la fenêtre d'arrangement,, vous sélectionnerez dans la colonne Track Output un Mixer Map vide dans



Le même pupitre configuré pour un M1, avec la palette d'outils.

une Mix Track. Il faudra ensuite créer sur cette piste une Part ayant de préférence la longueur de la chanson, rappelez-vous que celle-ci ne pourra être utilisée qu'avec des pistes de type Mix Track. Ceux qui possèdent des versions antérieures à la 2.01, devront ouvrir une Part et définir son utilisation pour le MIDI Mixer. Les noms des fichiers Mixer Map portent l'extension *.MIX. Il faut savoir que ces fichiers sont utilisables heureusement directement sans modifications spéciales quelle que soit la version de Cubase, et quelle que soit la plate-forme de provenance, PC ou Mac.

Alain MANGENOT



spécialiste : Hervé PIEDVACHE

APEX TOUJOURS EN FRANCE

La Terre du Milieu a repris la distribution des produits Titan Design en France dont le fabuleux APEX MEDIA. Ce dernier en est à la version 2.17 qui est spécialement conçue pour la NEMESIS avec son mode 256 couleurs haute résolution. Notez que la précédente version était déjà optimisée pour l'AFTERBURNER.

Je vous Laisse imaginer le potentiel du trio AFTERBURNER – NEMESIS – APEX.

GdM



du son, de l'image, de l'animation

Qu'est-ce que c'est ?... Le multimédia !

Je ne vais pas vous expliquez à quoi cela correspond ou à quoi il sert, mais plutôt décrire les fichiers possédant l'extension AVI, qui lui est un type de compression du multimédia très répandu pour les possesseurs de PC.

Ces trois lettres "AVI" se traduisent tout d'abord par Audio Video Interleaved, et surtout sont surnommées par le nom d'"Animation For Windows".

Pour réaliser ce type d'animation, cela est fort simple : il faut un peu de vidéo (ou d'images) et du son. Vous mettez le tout dans un pot, et hop, le tour est joué, vous sortez un fichier AVI. Mais je vous rassure, je ne vais pas vous expliquer la conception de ce type de format car cela existe déjà.

Malgré le fait qu'il soit très facile d'en parler, il s'avère qu'en concevoir, ou même en lire, est complètement différent. Sur Atari, il existe de nombreux players, qui sont à ma connaissance aux nombres de 5... Nous allons pouvoir trouver :

- Avi-player 0.96 de Dieter Fiebelkorn
- Aviplayer des Removers
- Aniplay de Didier Mequignon
- Mplayer de Guillaume Tello
- AVIO3O de Sector one

Pourquoi tous ces players ?... On peut se le demander mais comme tout point d'activité, tout le monde veut en faire un. On peut le voir dans le dessin, la musique... et bien sûr le multimédia.

Certains players ont eu leurs temps de gloire mais vu la complexité des formats et surtout la quantité, certains ne sortent plus de versions.

A vos yeux, et surtout les vôtres qui suivent l'actualité de l'Atari, 3 ressortent régulièrement... Nous trouvons Aniplay, Mplayer et AviO3O. Concernant ces 3 players, tous ont leurs limites qu'elles soient de contrainte de dimensions, de formats ou de rapidités.

Nous allons étudier l'AVIO3O de Sector one. Il lit un maximum de formats, et possède certaines caractéristiques très intéressantes.

Les auteurs de ce programme sont ni plus ni moins avant tout des demomakers. Comme tous ces groupes ils ont la fâcheuse habitude de commencer beaucoup et de peu finir. Mais lorsque cela arrive, c'est souvent de bon niveau.

AVIO3O made in Sector one

Avant d'attaquer, nous allons décompacter le fichier. Deux versions existent : une en français et une en anglais. Avec pour ces 2 versions, un shell et un TTP. On pourra trouver des icônes et beaucoup d'autres choses dedans.

Le TTP est le programme principal, avec une obligation de taper une série de code pour le paramétrer. Or c'est là qu'intervient le Shell qui, juste par des simples clics, vous permettra de configurer la visualisation de l'AVI.

Les dimensions :

Les animations peuvent être de toutes les résolutions, à partir de 1 x 1, jusqu'à l'infini. Le format le plus couramment utilisé est le 320 x 200, mais de plus en plus les résolutions supérieures et même le 640 x 480 essayent de devenir des dimensions standards.

Me voici arrivé à un point un peu compliqué. Comment faire du 640 x 480 en TC (True Color) sur n'importe quel écran. Sur les écrans de type RGB cela ne pose pas de problèmes. Par contre, ce type de résolutions pose certains problèmes sur VGA. Le player de Sector One a contourné ceux-ci et peut afficher du 448 x 496 en TC sur VGA. Concernant les animations de taille supérieure, une partie seulement de l'animation est lue. C'est certes dommage, mais il vaut mieux avoir un bout de l'animation que rien du tout.

La compression :

Le format de compression est un format conçu initialement par Microsoft, et qui a subi d'énormes évolutions par Intel, entre autres. Ce format évolue tous les jours et, vu sa complexité, les nombreuses sociétés dans le cinéma qui en ont acquis les droits d'utilisations, ont provoqué une montagne de formats et de nuances.

Les techniques de compression ont commencé en 4 bits (et oui cela existe), puis sont passées en 8, 16, 24 bits et pour laisser voir apparaître le 32 et même leur 41 bits. Vous ne rêvez pas, alors je ne vous raconte pas comment les faire reconnaître par le Falcon. Les codeurs de Sector One ont tout de même réussi à faire reconnaître tous ces formats par leur player.

Cependant, il serait trop facile de s'ar-

rêter à cette première caractéristique car certaines sociétés ont reconçu un algorithme en prenant comme base celle qui existait déjà. Effectivement, Microsoft a laissé des blocs vide où l'on peut mettre d'autres paramètres mais en gardant la même extension "AVI". Bien sûr, il est encore possible de compliquer un tout petit peu, et cela juste pour le plaisir, comme, par exemple, jongler avec les bits pairs et impairs ou encore mettre du texte dans une animation. Je peux, donc, vous annoncer qu'il existe environ, une centaine de formats qui peuvent paraître différents les uns des autres.

Soyons sérieux, en sachant que la normalisation est tellement minime, il faut être un peu fou pour faire autant de formats. Mais bon c'est sur PC, et pour couronner le tout, il est possible de mettre de la compression Mpeg ou Jpeg dedans.

Les programmeurs de Sector One ont fait le maximum, pour récupérer des tonnes de CD, tant sur PC, MAC, Atari... afin de déceler le plus de nuances possibles et inimaginables de formats.

Les formats :

Comme je le disais un peu plus haut, il existe de nombreux formats et si vous avez des animations en 32 ou 41 bits (formats actuellement les plus utilisés), l'AVIO3O est sur le point de reconnaître la totalité de ceux-ci.

La société qui a réalisé la routine de compression a utilisé quelque chose d'assez spécial et quand les employés de cette même société parlent de formats RAW (un format non compressé), pour eux ce format est déjà compressé à 37,5%.

De plus, il apparaît qu'ils seraient capables de le surcompresser par le biais d'une technique très évoluée qui m'est, pour l'instant, inconnue.

Cela étant dit, le groupe SECTOR ONE, se met en quatre pour lire les formats qui leur manquent, mais je vous rassure, il ne reste que le problème de l'affichage à résoudre car tout le reste fonctionne et vous pourrez le vérifier sur la disquette.

La rapidité :

Il est, bien sûr, plus facile de faire fonctionner les animations sur des Falcons avec carte accélératrice et aussi des cartes possédant une horloge externe, alors que faire tourner tous les fichiers multimédias, et surtout les formats AVI, Mpeg, MOV, sur un Falcon de base, demande un très haut niveau de technicité.

Pour revenir à notre player en question "AVIO3O", la rapidité est presque optimale mais, d'après les auteurs, il serait encore possible de faire beaucoup plus rapide sur un Falcon de base. Cela ce ferait au détriment de l'animation car l'impasse serait faite sur certains bits, et sur quelques images. Cela dit, pour un Falcon de base, les animations du genre bande-annonce de cinéma sont plus rapide que sur un 386 PC.

Concernant les grosses animations comme 69 Méga ou plus, il devient nécessaire d'utiliser une carte accélératrice à 33 Mhz minimum, et ce notamment dans le cas ou vous voudriez voir une animation vidéo tourner à une vitesse correcte.

La technique :

Je ne peux pas m'empêcher de parler un peu technique, car pour faire ce player, le Falcon a été exploité au maximum : la partie sonore utilise le DSP et la décompression est effectuée au 68 O3O.

Le Direct To Disk est bien sûr présent et tous les lecteurs ou périphériques pouvant trouver de l'animation sont reconnus.

Des informations utiles :

Le player AVIO3O est en freeware et les mises à jour sont gratuites sur simple envoie d'une disquette double densité et d'une enveloppe timbrée.

Pour faire votre propre animation, il existe actuellement, à ma connaissance, un seul programme. Il s'agit du WIM AVI, produit en collaboration entre les développeurs de Sector One et de Parx. (voir article). Il est diffusé dans le PARX.SYS de la société PARX.

Une petite animation a été aussi créée par ce groupe. Elle tourne sur toutes les machines et tient sur une disquette double densité.

Pour recevoir la totalité il vous suffit de contacter :
HELLO / SECTOR ONE
VILLENEUVE CHRISTOPHE
2O RUE DU DOCTEUR ZAMENHOF
18OOO BOURGES
FRANCE

BBS ATDT : (33) O1.64.29.44.23
BBS PARX : (33) O2.43.53.57.7O
3615 RTEL : Bal HELLO
NeST : Christophe Villeneuve @ 9O:8O1/1.9 AtariNet : Christophe Villeneuve @ 51:9O2/1.9

LE CAP'TAINE

DIVERS

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU

INTERFACE est de retour !

INTERFACE est de nouveau importé en France. Cette fois-ci, c'est PARX qui s'y colle et vous serz certainement ravis d'apprendre que la doc a été remaniée dans un language beaucoup plus comprénsible.

A vous les traductions de logiciels et dessins de jolies icônes toutes en couleurs.

Le prix est de 390 F.

GdM

pratique

le DSP contre attaque !

Suite à des remarques de la part de lecteurs de STMag, je fournis quelques compléments à l'article du numéro 116 afin d'éclaircir quelques points obscurs. Cet article est spécialement dédié aux personnes désireuses de modifier la fréquence de leur DSP, et dont la carte mère n'est pas totalement compatible avec la modification proposée. Mon principal objectif était de trouver une manipulation SIMPLE pour que tout Atariste puisse facilement modifier sa carte. Cependant, sur demande de certaines personnes, j'écris une suite afin de proposer une solution à leurs problèmes...

Tout d'abord toutes les personnes désireuses de modifier leur DSP, et qui ne peuvent le faire avec la modification proposée dans le précédent numéro, doivent avoir une bonne expérience en soudure. Le principal problème vient du fait que, comme tout système électronique complexe, différentes versions ont été développés par les concepteurs de chez Atari, (comme un programme, qui demande généralement d'être, ou bien amélioré...). Cependant, le principe de la carte n'a que très peu changé bien que le routage, c'est-à-dire, la façon physique de connecter les circuits entre eux (et donc de placer les pistes sur la carte mère), soit apparemment très différent d'une révision à l'autre.

De ce fait, j'avais bien précisé de vérifier qu'il y a la place pour mettre l'oscillateur (les deux trous déjà percés) ainsi que la piste reliant les pattes 8 et 11 de l'oscillateur de 32Mhz, côté soudure... Visiblement, les révisions B (j'ai vérifié sur deux moineaux différents) n'ont pas cette piste mais les révisions A en bénéficient (j'ai pu le vérifier également sur deux autres cartes dont la mienne). Pour ce qui est des autres révisions, je ne peux rien affirmer...

INTEGRER L'IMAGE OLD_CONF.BMP

Configuration idéale côté soudure (cf. précédente intervention).

Malheureusement, sur certaines cartes, cette piste est absente côté soudure et donc a été routée sur une couche interne. En effet, les cartes électroniques permettent de router sur plusieurs couches internes, en plus des deux faces physiques. Cette piste ne peut donc être coupée à un tel niveau, et doit être modifiée plus en aval, ce qui est BEAUCOUP plus contraignant (ce que je redoutais le plus pour certains d'entre vous...).

De ce fait, si vous n'avez absolument

pas le choix, et désirez tout de même effectuer cette intervention, lisez la fin de l'article afin de posséder les dernières briques pour pouvoir terminer votre intervention sur le DSP. Cependant, pour ceux qui n'ont pas vraiment l'habitude de souder, je préfère déconseiller ce genre de manipulation, ou alors demandez à un ami beaucoup plus a l'aise dans ce domaine.

COMMENT FAIRE ?

En fait, le principe est simple, puisque ne pouvant couper la piste à un tel niveau, il vous suffit de le faire près du circuit intégré U38, c'est-à-dire le DSP ! Théoriquement l'intervention est quasiment pareille, mise à part qu'il faut couper la piste côté composant, et non côté soudure. En effet, le type de boîtier du DSP est un QFP (Quad Flat Pack), ce qui signifie que votre circuit intégré est en fait soudé en surface de la carte côté composant (donc ses pattes ne peuvent traverser la carte mère).

De ce fait, le seul moyen sérieux de relier le signal d'horloge à votre processeur du signal, est bien sur par une piste côté composant. Il suffit donc de la couper et de relier, par un fil, la patte 8 de votre oscillateur à la patte d'horloge du DSP.

QUELS SONT LES PROBLEMES ?

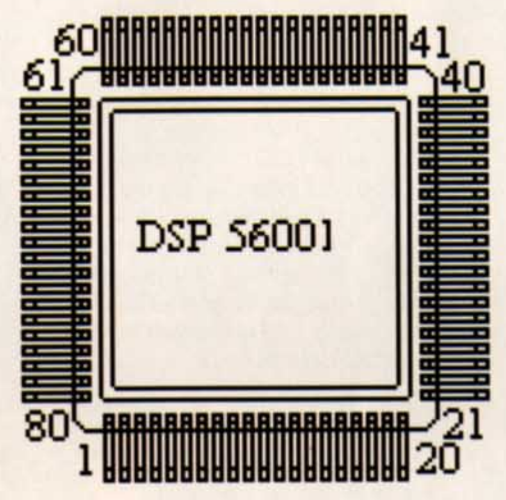
Beaucoup de petites choses font que cette intervention n'est pas si évidente que cela puisse paraître.

Tout d'abord, si vous choisissez de placer votre oscillateur comme lors la précédente intervention, il faudra alors couper la liaison entre le signal d'horloge de votre ancien oscillateur à quartz et le nouveau !

N'ayant pas accès, bien entendu, aux couches internes de votre carte, il ne vous faut donc placer qu'un unique picot pour supporter votre nouvel oscillateur, c'est-à-dire en position 7... D'autres moyens sont possibles, comme trouver un endroit sur la carte mère et la percer, afin d'y mettre votre support. Solution que je déconseille fortement, car vous avez accès à en emplacement idéal à côté du DSP et de plus déjà percé. Aucun autre endroit n'est donc plus judicieux et plus sûr (cf. problème de bruit sur le signal d'horloge généré à un autre endroit, perçage de la carte mère à une position possédant des pistes en internes....).

D'autres solutions existent comme coller le support sur la carte (en ayant préalablement isolé les deux éléments), mais ceux sont toujours des solutions beaucoup moins faciles et surtout moins fiables...

Le second inconvénient, et le plus important, est que si vous devez couper la piste coté composant près de votre DSP, cela signifie que vous serez obligé de



mettre un fil entre le signal d'horloge généré par votre nouvel oscillateur et le DSP ! De ce fait, vous allez devoir directement le souder sur la patte d'entrée du processeur, ce qui est loin être évident vu la taille du circuit...

DSP 56001
Coté composant
Entrée horloge (EXTAL)
74
(Brochage incomplet)

INTEGRER L'IMAGE DSP56OO1.BMP

Présentation partielle du DSP sur votre carte.

Vous constaterez que votre DSP a l'allure précédente (oui je sais je dessine très mal...). Certains repères sont gravés sur la carte et représentent les numéros des broches. Donc utilisez ces notations pour vous y retrouver parmi toutes ces nombreuses pattes !

INFORMATIONS TECHNIQUES...

Voici donc le brochage partiel du DSP, afin que vous puissiez couper la bonne piste et y relier votre fil.

Je conseille de prendre un fil très fin et après l'avoir étamé, de le souder sur la patte sans ajouter de soudure supplémentaire (dans un premier temps en tout cas). Essayez de bien chauffer votre fer à souder et de le passer assez rapidement le long des pattes afin que votre fil puisse se souder sur la patte et surtout faire couler le surplus d'étain le long des autres pattes, afin de ne pas les relier entre elles !

Autre chose. Si vous avez du mal à souder votre fil, ou s'il est trop gros, vous pouvez utiliser un picot afin de le fixer sur le haut de la patte du DSP, puis placer votre fil dans ce picot. Ceci parfois est plus facile et vous permet d'enlever facilement votre fil sans devoir dessouder le lien vers le DSP (facilité d'accès, remplacement plus rapide...).

Bien entendu, si vous soudez plusieurs pattes entre elles, vous avez toutes les chances de causer un court-circuit, ce qui vous oblige à être TRES METHODIQUE et PATIENT. Donc, faites bien couler toute la soudure le long des pattes pour que l'étain puisse épouser leurs formes... Si vous avez quelques difficultés durant cette période de soudage, prenez une patte de résistance, ou autre, afin d'essayer de retirer le surplus d'étain sur votre circuit.

Cette intervention, je le rappelle, nécessite une bonne connaissance en soudure et vous demandera une extrême rigueur. Personnellement, j'ai déjà utilisé ce genre de méthode, notamment sur ma Jaguar, où j'ai apporté certaines modifications hardware, et n'ai eu de problèmes particuliers. Mais cela demande une certaine habileté.

Dernier point. Vous devez laisser très peu de temps votre fer à souder en contact avec votre processeur du signal. Celui-ci, pour des raisons physiques évidentes dues à l'échauffement important causé par votre fer, subit une détérioration, et donc un vieillissement significatif. Bien entendu, si vous ne laissez pas "une heure" votre fer sur les pattes de votre circuit, vous n'aurez aucune détérioration, mais il faut tout de même le signaler.

En ce qui concerne le fil devant relier

votre oscillateur à la patte 74 du DSP, coupez le au plus court afin qu'il ne se "balade" pas, pouvant subir sinon des perturbations diverses autour du signal d'horloge. Placez finalement votre fil de manière pour qu'il soit le plus "droit" possible.

INTEGRER L'IMAGE EXTAL.BMP

Brochage partiel du DSP avec le signal d'horloge.

Vous trouverez donc votre patte 74 quasiment en face de la patte 8, où normalement, vous deviez placer un picot pour supporter votre oscillateur à quartz de 50 Mhz. Lorsque vous avez trouvé la patte, vérifiez bien que c'est la bonne à l'aide de votre voltmètre en mode test de continuité ou en ohmmètre (cf. "Rappels sur l'utilisation des appareils" STMag 116 – page 33). A partir de ce moment, tout est entre vos mains. Prenez donc votre temps et tout se déroulera sans problème. A la fin de votre manipulation, il va sans dire, que VOUS DEVEZ vérifier qu'aucun court-circuit n'a été créé. Utilisez donc encore votre bon vieux voltmètre... Si vous ne possédez pas ce type d'appareil, ne faites pas cette modification, qui est tout de même beaucoup plus difficile que la précédente ou alors utilisez un cutter pour couper les éventuelles liaisons entre les pattes de votre DSP.

D'AUTRES NEWS ?

Ayant reçu plusieurs questions du côté hardware et je pense avoir assez complété ce qui concerne les interventions. Cependant, certaines personnes semblent avoir des doutes sur l'existence de la révision L.

Je confirme donc son existence, puisque à l'heure où j'écris cet article, je me trouve en possession des schémas (conception hardware) de cette révision. Par exemple, des modifications avaient été apportées sur la partie conversion des signaux analogiques et numériques afin d'éliminer quelques problèmes électriques. Peut-être Atari n'a jamais sorti cette révision (tout comme le fameux oiseau virtuel Falcon040), mais son existence est indéniable. De nombreuses versions existent allant de A à J, à ma connaissance, et aussi la fameuse L ! Par contre, "y a-t-il un K dans l'oiseau ?"

D'autres questions m'ont été posées sur l'approvisionnement de l'oscillateur à quartz, et notamment sur sa fréquence. Il va sans dire, que la fréquence proposée lors du dernier article est la limite à laquelle je peux confirmer un fonctionnement correct.

Bien entendu, si vous utilisez un oscillateur générant une fréquence moins importante comme un 48 Mhz par exemple, vous allez avoir un fonctionnement normal mais votre DSP ne pourra bien entendu effectuer le même nombre d'opérations par seconde. En effet, avec un 48 Mhz, votre DSP effectuera alors 24 Mips au lieu de 25 à 50 Mhz...

Mais ceci, je pense, n'est pas vraiment crucial pour bon nombre d'entre nous ! Autre chose, j'ai personnellement testé un 40 Mhz, pour des raisons d'approvisionnement (un oscillateur de plus qui traînait chez moi...), et le fonctionnement est normal, bien que le DSP ne semble pas vraiment boosté (logique, non ?).

Finalement, puisque la grosse difficulté est de trouver un oscillateur, pour des personnes en province par exemple, je vous donne une adresse d'un revendeur extrêmement sérieux, qui vous expédiera votre produit sous emballage de qualité, dans les plus brefs délais. Leurs prix sont assez excessifs, mais peuvent être intéressants si vous n'avez qu'un produit à commander et n'êtes pas vraiment à côté d'un magasin d'électronique.

Pour passer vos commandes, voici différents numéros de téléphones de ce revendeur :

Radiospares
Beauvais : 03 44 10 15 15
Lyon : 04 78 79 45 55
Toulouse : 05 62 72 75 55
Nantes : 02 40 13 65 65

Vous pourrez donc obtenir l'adresse qui vous intéresse. Je vous donne aussi la liste des circuits que vous pouvez commander, mais vérifiez bien les prix et références, car ils peuvent évoluer.

Oscillateur à quartz de 50 Mhz :
Prix : 47.04 Frs H.T.
Code commande : 190-0169

Voici, pour terminer, la référence d'un dissipateur thermique PGA, que vous devrez couper à la taille de votre DSP, si vous désirez en mettre un :
Prix : 19.00 Frs H.T.
Code commande : 189-1706

LE MOT DE LA FIN

Vous pouvez toujours me contacter directement, ou par l'intermédiaire de ST Magazine. Je tiens à remercier entre autres Messieurs GUERIN Didier (musicien) et ADAM Stéphane (Afterburneriste), pour leurs questions et remarques pertinentes. D'autre part, je lance un appel à quiconque posséderai des informations hardware sur la Jaguar, s'il peut rentrer en contact avec moi, car plusieurs demandes dans ce domaine m'ont été faites. D'autre part, je présente mes excuses pour l'adresse électronique fournie dans le dernier numéro, qui n'est plus à jour, puisque la machine "Linux" est actuellement hors service, mais devrait tout de même être vite remise en fonctionnement... (pas vrai Deufr ? Note De Deufr : "ben oui, elle remarche, mais question stabilité, c'est pas encore ça...") Donc voici une autre adresse qui, cette fois ci, fonctionne.

FAVARD Sébastien
41 rue de la liberté
77360 VAIRES sur MARNE

Pseudo : Gordh sur IRC & 3615 STMAG
Page WEB (lien à partir de STMag) : http://vega.utc.fr/favardse

Pour toutes demandes par courrier, n'oubliez pas de fournir un timbre pour la réponse.

Sébastien FAVARD
favardse@etu.utc.fr



spécialiste : Godefroy de MAUPEOU

MORTIMER+

Le célèbre utilitaire allemand pour ATARI arrive en France. Si nous avons eu droit à la version classique en français, le version + n'avait encore jamais franchit le Rhin.

Ce problème devrait enfin être résolu par le biais de La Terre du Milieu et ce génial programme a tout faire être dispo prochainement (la rentrée ?).

GdM



bootez-vous plus vite sous MAGIC

Ce petit article s'adresse à tous ceux qui trouvent le temps long lors d'un boot sous Magic (qui reboote une seconde fois après le TOS...).

Je précise par avance que mes indications ne sont valables que pour la version 5.02 dans laquelle le fichier MAGIC.RAM pèse 219 022 octets.

Néanmoins, on peut supposer que la même séquence de code doit se retrouver sous les autres versions et, qu'en y passant un petit peu de temps, on pourra adapter les explications qui suivent.

Ceci étant précisé, il faut savoir que la grosse perte de temps concerne le lecteur de disquette, son initialisation et son BOOT. C'est sur ces points précis que je vais jouer de deux manières différentes, à vous de choisir votre solution idéale. Pour cette manipulation, il vous faudra un petit éditeur de disque ou de fichiers (DISKPAC ou HEXEDIT par exemple).

(Remarque : les temps sont donnés entre le début d'un Reset à chaud et l'apparition de mon programme BOOT.PRG du dossier AUTO : un genre de Xboot personnalisé).

La séquence normale : 18 secondes 33

A l'offset $1A3C (6716 en décimal) du fichier MAGIC.RAM se trouvent les octets suivants:

```
$2078 move.l $47A.w,aO
$O47a
$4E9O jsr (aO)
$4a4O tst.w dO
$66O6 bne.s (vers RTS)
$2078 move.l $4C6.w,aO
$O4c6
$4e9O jsr (aO)
$4e75 rts
```

La routine pointée par $47A est lancée (initialisation des disquettes, comptage des lecteurs, chargement du secteur BOOT), elle renvoie O dans dO si le BOOT est exécutable.

De ce fait, si DO=O, la routine pointée par $4C6 est lancée, elle contient exactement le secteur BOOT du lecteur A.

Modification n°1 : 1O secondes 25

Toujours à l'offset $1A3C du fichier MAGIC.RAM, écrivez plutôt ceci à l'aide d'un éditeur de fichiers :

```
$2O78 move.l $46a.w,aO
$O46a
$4e9O jsr (aO)
$4e75 rts
```

On appelle seulement la routine pointée par $46a (c'est une partie de celle pointée par $47a) et on retourne. Cette modification a pour effet de sauter la lecture du secteur BOOT et son éventuelle exécution. De ce fait, on ne pourra plus booter sur une disquette lors d'un reset à chaud sous Magic, par contre, lors d'un allumage, ceci sera possible puisque c'est le TOS normal qui s'en chargera avant de lancer Magic.

Effet positif : 8 secondes gagnées !!!

Modification n°2 : 4 secondes 57 !

Une dernière fois à l'offset $1A3C du fichier MAGIC.RAM, essayez maintenant ceci :

```
$31FC move #1,$4a6.w
$OOO1
$O4a6
$OO38 ori.b #3,$4c5.w
$OOO3
$O4c5
$4E75 rts
```

Dans cette dernière version, on saute tout : l'initialisation des disquettes a été faite sous le TOS, il suffit de confirmer le nombre de lecteurs en $4A6 (j'ai mis 1 par défaut, surtout pour les possesseurs de Falcons, mais la deuxième ligne peut aisément se changer en $OOO2 pour ceux disposant d'un second lecteur) et d'indiquer la présence des deux lecteurs logiques A et B en $4C5.

Effet indésirable : ceux qui comme moi n'allument leur lecteur 5"1/4 qu'une fois de temps en temps sont embêtés par la modification systématique de MAGIC.RAM. Pour ceux ayant une configuration fixe, c'est l'idéal.

Effet positif : près de 14 secondes gagnées !

Modification n°3 : non mesurable

J'ai viré Magic et j'utilise toujours mon bon vieux TOS d'origine, il est assez compatible et peu gourmand en mémoire... Enfin, on aime ou on n'aime pas le multitâches, c'est une affaire de goût !

Le coucou de la fin

La suite logique à cet article serait un petit programme automatisant cette tâche et offrant le choix entre la séquence originale et l'une des deux modifications. Il serait bon que ce programme vérifie au moins la taille de MAGIC.RAM ou un genre de signature sur les 16 premiers octets pour ne pas patcher n'importe quel fichier... L'idéal, serait d'étendre ce patch à tous les MAGIC.RAM existants : à vos débuggeurs !

Bons boots,

Guillaume Tello
gtello@planete.net

BIENVENUE AU CLUB !

Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

*Pour 150,00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquérir des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous pourrez commander chacun de ces produits à prix réduit chez l'éditeur. Celui-ci sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon les dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique *INF.*

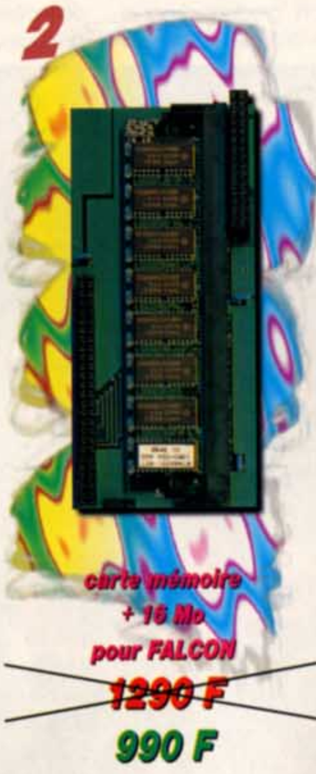
Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquérir le matériel nécessaire à la réalisation du magazine dans des conditions confortables, grâce à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adresse suivante : LA TERRE DU MILIEU, BP 11, 74310 LES HOUCHES

Je soussigné...
résidant à ....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de
LA TERRE DU MILIEU.
fait à ....
le ....







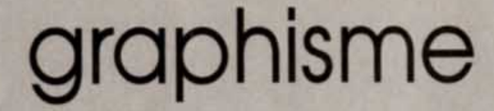


promotions valables du 26/06/97 au 26/08/97 dans la limite des stocks disponibles

1, 2, 3, 4 disponible chez **LA TERRE DU MILIEU** BP 11 74310 LES HOUCHES tél 04 50 54 59 41 (port 45F)



S.A.R.L. au capital de 50 000,00 F, n° RCS Bonneville B400647939, n° SIRET 400 647 939 00026, code APE 722Z
216, rue de l'Essert, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / téléphone : (+33) 04 50 54 59 41, télécopie : (+33) 04 50 54 49 94



graphisme

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU



motifs, normales et pentes

POV permet l'utilisation de motifs 3D calculés dans les parties "pigment" et "normal" des textures. On parle alors de textures "procédurales".

Un grand nombre de motifs jusque-là réservés à la partie "normal" sont maintenant utilisables dans la partie "normal" ou dans le mapping de textures (texture_map) des scripts POV 3.

Rappels

Pour ceux qui prennent le train en marche reprenons un exemple simple : on veut créer une texture composée de dégradés de couleurs verticaux : on peut utiliser le motif "gradient x" associé à une table de couleurs (color_map).

```
texture {
pigment { gradient x
color_map {
[0,1 color rgb <1,0,0> color rgb <0,0,1> ] }
}
../..
}
```

On observe une série de bandes verticales, toutes composées d'un dégradé variant du rouge au bleu.

En x=0 on trouve du rouge.
En x=0.5 on trouve du violet
En x=0.99 on trouve du bleu
En x=1.0 on trouve du rouge
En x=1.5 on trouve du violet
En x=1.99 on trouve du bleu
etc

Le sens des dégradés est inversé pour les valeurs x négatives, l'origine des axes constituant un centre de symétrie.

Si l'on remplace le motif "gradient x" par le motif "marble" on obtiendra des dégradés variant alternativement dans un sens puis dans un autre (ici rouge vers bleu puis bleu vers rouge etc..).

Si maintenant, comme POV 3 le permet, on applique ces motifs dans la partie "normal" des textures, on obtiendra par défaut des variations linéaires en dents-de-scie avec un "gradient x" et en rampes triangulaires avec un "marble". Pour obtenir un contrôle plus précis des effets de surface, les concepteurs de la "POV Team" ont inventé l'équivalent des "color_map" pour les surfaces : une table des variations de pentes et d'altitudes appelée "slope_map".

La syntaxe d'utilisation est la suivante :

```
slope_map {
[NUM_1 ALT_PENTE1]
[NUM_2 ALT_PENTE2]
../..
}
```

Comme pour une table de couleur NUM1,NUM2,.. sont des valeurs comprises entre 0.0 et 1.0. Elles représentent le début de chaque plage (entrée) dans la table. ALT_PENTE1,ALT_PENTE2,.. sont des couples de valeurs, la première étant une altitude apparente et la seconde une valeur de pente. Une pente null (sol plat) sera représentée par 0.0. Une pente ascendante par une valeur positive, une pente descendante par une valeur négative. POV opère une transition linéaire entre deux points de la table. Une pente de 45 degrés sera représentée par 1.0. Le maximum de variation sera obtenu entre les valeurs −3.0 à 3.0. Pour obtenir une transition brutale en un point il suffit de répéter une même entrée dans la table avec des valeurs différentes. On veut par exemple créer une variation en dents de scie de 0.0 à 0.5 et de 0.5 à 1.0. La table "slope_map" sera la suivante :

```
slope_map {
[0.0 <0,1> ] /* on part de l'altitude 0 avec une pente ascendante */
[0.5 <1,1> ] /* on arrive au sommet avec une pente identique */
[0.5 <0,1> /* on se retrouve brutalement au niveau du sol */
[1.0 <1,1> /* on remonte jusqu'au sommet etc.. */
}
```

L'image du mois

Le script que je vous propose ce mois-ci met en oeuvre les principes cités plus haut. La paroi verticale de l'image est constituée d'une texture calculée à partir d'un même motif (marble) associé à la fois à une "color_map" et à une "slope_map", celles-ci comportant les plages. Une certaine turbulence a été appliquée à la texture (la même dans les deux cas) afin d'obtenir un effet d'ondulations.

```
#declare Fond_Vertical = plane { y, 0 rotate x * -90 }

#declare Vagues =
  slope_map {
[0.0 <0, 1>] // On monte de 0 à 1
  [0.2 <1, 1>] //
  [0.2 <1,-1>] // puis brusquement on redescent
```

```
[0.4 <0,-1>] // de 1 à 0
  [0.4 <0, 0>] // On reste un peu à 0 (plat)

[0.5 <0, 0>] //
  [0.5 <1, 0>] // Pente abrupte (passe instantanément de 0 à 1)
  [0.6 <1, 0>] // On reste un peu en haut
[0.6 <0, 0>] // Pente abrupte (passe instantanément de 1 à 0)
  [0.7 <0, 0>] // On reste un peu en bas
[0.7 <0, 3>] // Partie arrondie (pente s'atténue progressivement)
[0.8 <1, 0>] // passe par une partie presque plate
[0.9 <0,-3>] // idem en redescendant
[0.9 <0, 0>] // on finit par du plat (0.9 -> 1.0)  }

// Palette de couleurs reprenant les intervalles précédents
#declare Palette_Vagues = color_map {
  [0.0 color rgb <0.5,0.0,1.0> ]
  [0.4 color rgb <0.5,0.0,1.0> ]
  [0.4 color rgb <1.0,0.7,0.0> ]
  [0.5 color rgb <1.0,0.7,0.0> ]
  [0.5 color rgb <0.5,0.5,1.0> ]
  [0.7 color rgb <0.5,0.5,1.0> ]
  [0.7 color rgb <1.0,0.0,0.0> ]
  [0.9 color rgb <1.0,0.0,0.0> ]
  [0.9 color rgb <0.0,0.8,0.0> ]
  [1.0 color rgb <0.0,0.8,0.0> ]
}

// Fond en relief
object{ Fond_Vertical
  pigment { marble turbulence 0.5 octaves 2
    color_map { Palette_Vagues }
  }
  normal {
    marble turbulence 0.5 octaves 2
    slope_map { Vagues }
  }
  finish { phong 1 phong_size 100 }
}
```

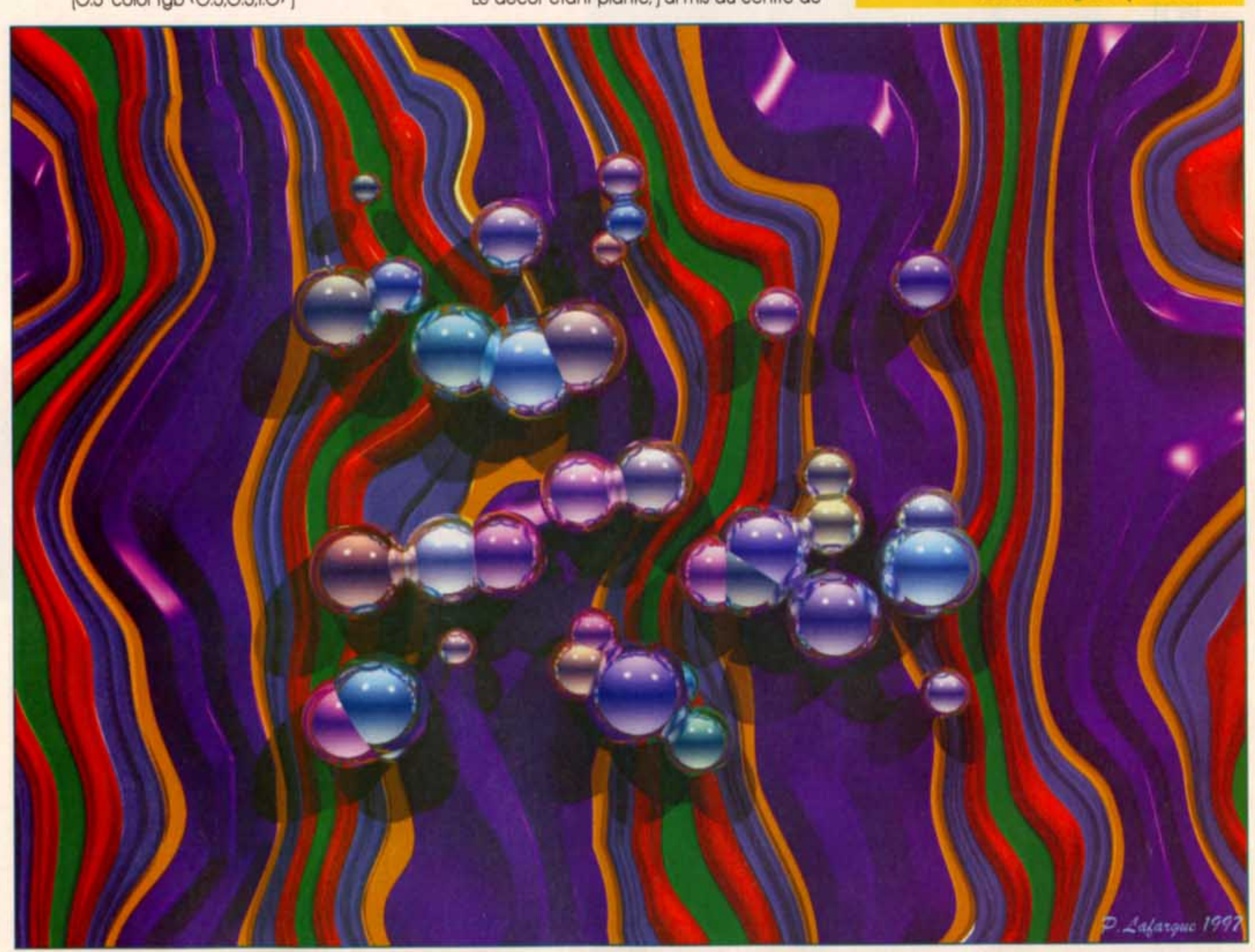
Vous aurez remarqué l'utilisation de l'instruction "octaves 2" qui permet d'obtenir un effet moins chaotique des turbulences (par défaut "octaves 6").

Le décor étant planté, j'ai mis au centre de la scène une multitude de boules métalliques colorées. Pour cela j'ai utilisé une boucle de comptage à l'intérieur de laquelle j'ai placé la définition de chaque nouvelle boule dont je tire aléatoirement les coordonnées, le rayon et la couleur :

```
// Place aléatoirement une multitude de boules
  #declare R1=seed(1)
  #declare VarRayon = 0.125
  #declare MinRayon = 0.05
  #declare compt=0 #while (compt <40)
  sphere {
<(rand(R1) * 2)-1,(rand(R1) * 2)-1,-VarRayon>,
  MinRayon+(rand(R1) * VarRayon)
    pigment { color rgbf <rand(R1),rand(R1),rand(R1),0> }
  finish { Metal }
  }
  #declare compt=compt+1 #end
```

A bientôt

Philippe Lafargue
101336.1703@Compuserve.Com



le lexique de la 3D

Phase (POV)

Mot-clé suivi d'une valeur entre O et 1 radians permettant de décaler certains motifs tels que "waves" et "ripples" afin, par exemple, d'obtenir des mouvements cycliques dans une animation. Dans la partie "pigment" d'une texture cela servira à décaler les motifs de couleur d'une " color_map ".

Phong

Nom d'un algorithme très utilisé en 3D pour calculer le rendu de surfaces éclairées (du nom de son inventeur : M. Phong).

Pigment (POV)

Partie d'une texture qui contient tout ce qui concerne la coloration d'un objet.

Plane (POV)

Sous POV un plan est un objet défini par le vecteur normal à sa surface et une altitude le long de ce vecteur. A la différence de l'objet mathématique, un plan "POV" possède une épaisseur (infinie) et peu donc être utilisé en CSG.

Point light

Point lumineux se comportant comme une source de lumière omnidirectionnelle.

POT

Format graphique utilisé par Fractint, le célèbre logiciel freeware de création de fractales. C'est en fait du GIF avec des palettes exprimées sur 16 bits au lieu de 8 ce qui permet l'utilisation de 65 536 couleurs différentes. Ce format est reconnu par POV en tant que fichier source de "height fields".

Prism (POV)

Objet conique éventuellement tronqué dont la base est une courbe quelconque lissée ou non.

Quadratic

Ce dit d'un " spline " c.à.d d'une courbe définie par trois points au minimum. La courbure entre deux points est définie par la pente donnée par le point précédent.

Radiosité

Algorithme permettant de simuler l'éclairage des objets d'une scène entre eux par réflexion de la lumière.

l'image du mois



Nous avions présenté deux numéros en arrière deux images POV CHIMIE et COMPO créditées de Jean Mary LECOUTEUX. Ils sont deux fait à les réaliser. Le deuxième compère s'appelle Cédric FOLL.

Nos povistes nous envoient aujourd'hui deux autres images réalisées avec POV 3 (scripts sur la disquette). Pour celles-ci, ils ont utilisé la radiosité et l'atmosphère. Cette dernière est, dans l'image de la guillotine, un brouillard avec altitude et poussiéreuse pour la bougie.

Pour cette dernière image, ils ont utilisé EB MODEL 2.88 pour la table de nuit et la position de la caméra. Quant au bougeoir, il est construit par SDR.EXE.

GdM

l'autre image du mois

Axel VAUDE a répondu à notre appel et nous a envoyé quatre images réalisées sous POV. Trois sont de lui et une d'un ami qui travaille sur AMIGA (le livre). Elle est tellement réussie, qu'on la publie quand même.

ST MAG

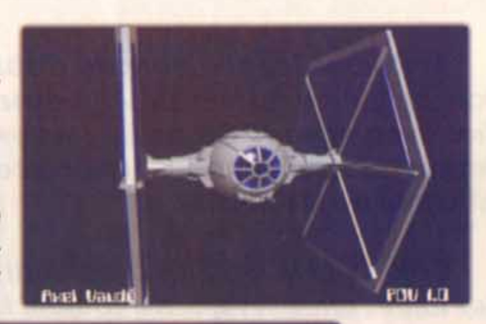
A. VAUDE a réalisé avec cette image avec POV 1.O sur son STE. 13 h 53 mn de calcul auront été nécessaires pour la calculer, ce qui prouve bien qu'un STE peut faire du raytracing sans pour autant y passer des mois en calcul.
A noter que l'auteur a réalisé un petit programme qui permet de convertir des pixels d'une image PI1 en sphère, d'où le résultat très intéressant sur notre logo. Si le programme est en dp, nous serons ravis de le mettre sur la disquette du magazine,

TIE

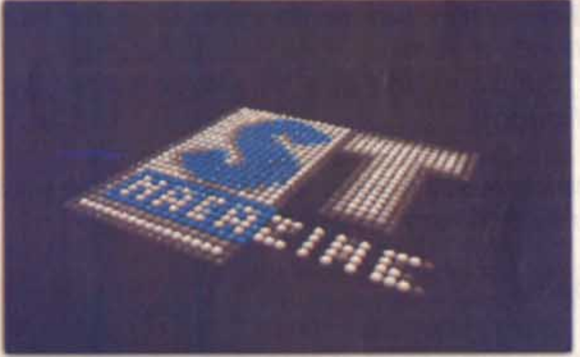
Toujours sur STE avec POV 1.O. Nous n'avons pas le temps de calcul sur STE par contre.

ANCRAGE

Là c'est du POV 3.O et et réalisé sur MEGA STE (Axel V. vient d'investir). Il a utilisé la radiosité mais pas osé lancer le calcul sur son MEGA STE. Il faut dire que la radiosité prend un temps effroyable au calcul. Du coup le CYRIX du voisin s'est avéré très utile.



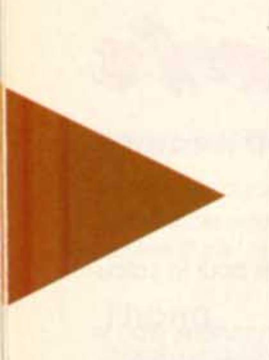




Vous travaillez avec POV sur votre ATARI ?

Envoyez-nous vos images. Nous les publierons si elles valent le coup. Vous pouvez nous joindre les scripts, nous les mettrons alors sur la disquette.





P.A.O.

spécialiste : Patrick BONNET

ENCORE DES MODULES

ADEQUATE SYSTEM sort une série d'updates sur tous ses modules. EN voici les nouvelles versions :

EDDIE v.3, FEINDATEN v.4, FILTRE v.3, LIGNE D'AIDES v.2, MERGE v.3, PAINT v.2, PS LEVEL 2 v.2, pilote SHINKO v.3 et TIF v.4.

Aux dernières nouvelles, ils s'apprêteraient également à sortir une nouvelle série de modules d'un autre concept.

Côté INVERS, leur petit dernier, FONTMAN (pour gérer les fontes), a tout l'air d'un petit bijou, tandis que d'autres modules sont encore attendus.

GdM

Après une longue période d'absence, voici le retour des "trucs de TDM" centré cette fois-ci autour du thème du titrage. Vous avez été nombreux à nous demander comment nous faisions les titres avec effets NEON ou 3D. Tout est dévoilé ce mois-ci. Si vous-même trouvez d'autres effets de titrages ou solutions pour arriver à ceux décris ici, n'hésitez pas à nous les envoyer. Nous nous ferons une joie de les publier.

Côté CALAMUS SL, il y a pas mal de nouveautés et notamment un nouveau module pour gérer les fontes chez INVERS. Ne voulant faire les articles moi-même pour des raisons de déontologie, je suis obligé de tenir compte du calendrier de Patrick BONNET, ce qui fait que les tests peuvent mettre du temps à venir.
Sachez tout de même que tous les modules CALAMUS SL ont une version de démo, et souvent même en français.

A part cela, si vous avez lu "Le Tour du Monde en 31 Jours", vous savez pourquoi CALAMUS SL'96 en français ne sera "libéré" que le 28 Juin 97.

A vos souris,

Godefroy de MAUPEOU



les "trucs" de TDM



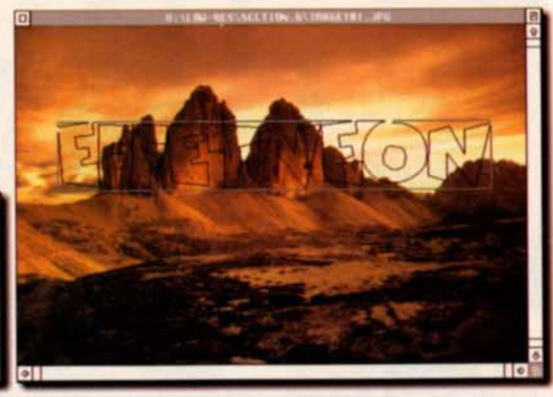


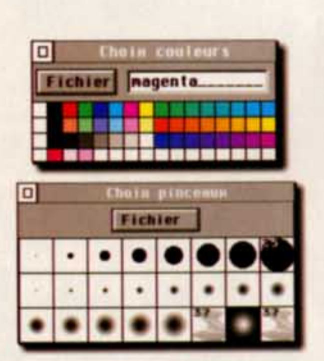
1) CHOIX DU PRINCIPE

Pour réaliser l'effet NEON, la méthode la plus efficace est d'utiliser le tracé vectoriel à l'aide dûn logiciel de retouche photo autorisant ce principe. Je n'en vois que deux sur ATARI : DA'S PICTURE et PHOTOLINE. N'utilisant pratiquement plus que ce dernier, cést donc avec celui-ci que nous allons procéder aujourd'huis.

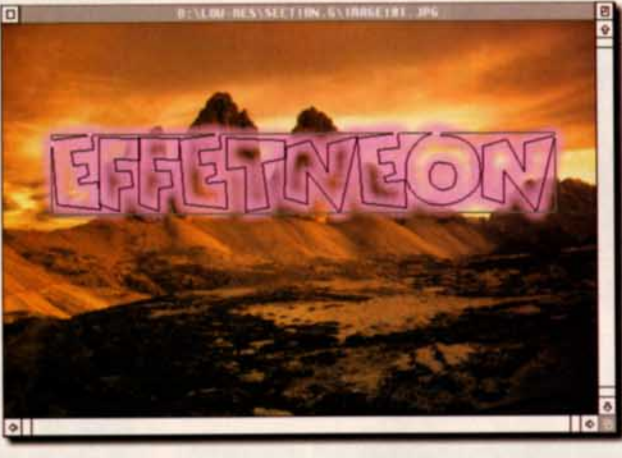
2) CREATION DU TRACE VECTORIEL

Il faut avant tout choisir la fonte devant servir de traçé vectoriel pour le titre ainsi que sa taille. Dans PHOTOLINE, vous avez le choix entre deux types de fontes : CFN (CALAMUS) ou SPEEDO (avec NDVI ›3). Il s'agit ici de la fonte COMIC issue de CALAMUS SL.
Tapez le texte à "néonifier" dans le champs "Texte" et cliquez sur "Placer" après avoir donné une taille et un niveau d'arrondi. Le traçé du titre s'affiche en haut à gauche de l'écran. Rectifiez la taille jusqu'à ce qu'elle corresponde exactement à celmle désirée. Placez le titre sur l'image à l'aide de la souris.





3) CREATION DE L'OUTIL

Il faut ensuite choisir l'outil et la couleur du halo. Pour cela, cliquez sur l'icone "Pinceau" de la barre d'outils, allez affichez la fenêtre "Choix Pinceau" et sélectionnez la taille voulue. Si celle-ci n'est pas assez grande, double–cliquez sur un pinceau de votre choix, l'éditeur de pinceau apparaitra Créez la taille voulue. Tirez le nouveau pinceau vers un des emplacements de la fenêtre "Choix Pinceau". Il vous faudra trois pinceau : un pour le halo (le plus gros), un pour le bord du rayon (plus petit) et un pour le rayon próprement dit (un peu plus petit). Préparez donc en trois. Idem pour la couleur en partant du principe que le halo est la couleur la plus dense, le bord du rayon blanc cassé et le rayon complètement blanc.
Commençons par le halo. Réglez une intensité faible (ici 13) dans le paramétrage des outils. Pour la taille, vous pouvez la vérifiez avant de lancer le traçage en promenant la souris sur le dessin sans cliquer.
Une fois les pinceaux paramétrés, appuyez sur la barre d'espace pour activer le "Undo" et appelez la fenêtre "Outils Vectoriels". Réglez la fonction "Dessiner Chemin" à 1% et lancez le calcul du halo en cliquant sur "Commencer". Il se passe un temps plus ou moins long selon votre ordinateur avant que le halo ne se dessine sur votre image. Si celui-ci ne vous convient pas, appuyez sur "Undo" et recommencez l'opération jusqu'à satisfaction.

4) FIN

Répétez l'opération pour le bord du rayon et le rayon en prenant bien soin d'augmenter l'opacité et de diminuer la taille du pinceau à chaque étape.
N'oubliez pas de remplir le "Undo" à chaque nouvelle image.
Pour retirer le traçé vectoriel il suffit de revenir en mode "Texte" (Icone "Texte") et de cliquer sur le bouton droit de la souris dans l'image.




l'effet RELIEF

Le mois dernier un bon nombre de titres ou objets 3D sont apparus dans la maquette de ST MAGAZINE. Ils ont tous été faits sous CALAMUS SL avec lesmodules suivants : FILTRE, MASQUE (en série dans CALAMUS SL'96) et éventuellement MERGE. La combinaison de ces trois modules démontrent bien la puissance de CALAMUS SL lorsqu'on commence à travailler son investigation.

1ère ETAPE

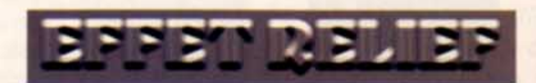
Créez votre titre en couleur noire et copiez le dans le "Clipboard" (presse papier).

2ème ETAPE

Allez dans le module flou et paramétrez un flou de 17 pixels pour une image en 300 dpi en niveaux de gris. Copiez l'image résultante dans le "clipboard".

3ème ETAPE

Restez dans le module Filtre et allez dans le filtre "Relief". Lancez l'effet !



4ème ETAPE

Copiez l'image floue du "Clipboard" sur la page sans décalage.

5ème ETAPE

Allez dans le module "Cadre" et dans le sous module "Image". Cliquez sur le réglage de courbe de gradation et paramétrez cette dernière comme suit : tracez un trait tout en haut de droite à gauche en laissant un très court espace qui touche le bas de la grille sur la gauche (voir illustration). Si vous avez l'ancien module d'édition de courbes de gradation, celle-ci devra être dessinée à l'envers (ligne en bas de l'écran à l'exeption du côté droit où un très léger espace reste tout en haut).



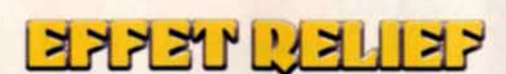
6ème ETAPE

Masquez le tout à l'aide du module masque.



7ème ETAPE

Copiez votre titre initial du clipboard vers la page et donnez lui une couleur.



8ème ETAPE

Copiez votre image floue du "Clipboard", placez-là derrière votre titre 3D en la décalant légèrement en bas et à droite. Votre titre 3D est terminé



VARIANTES

Une infinité de variantes sont possibles.

A l'étape 3, convertir le cadre en relief en couleur et aller dans l'éditeur de courbes de gradation. En redessinant de façons différentes les courbes pour chaque couleur, on colorise l'objet relief. L'idéal alors est d'avoir FRANKLIN car il permet une prévisualisation dans l'éditeur de l'objet final. Continuer la suite des opérations et s'arrêter à l'étape 6.

Après l'étape 3, rajouter une image "texture" sur l'objet relief dans un cadre transparent. Aller dans le module MERGE et faire un fondu entre les deux cadres de façon à texturer l'objet relief. Un conseil dans ce cas, augmenter au maximum le contraste de l'objet relief avant mélange dans MERGE. Continuer la suite des opérations comme expliqué dans l'article.

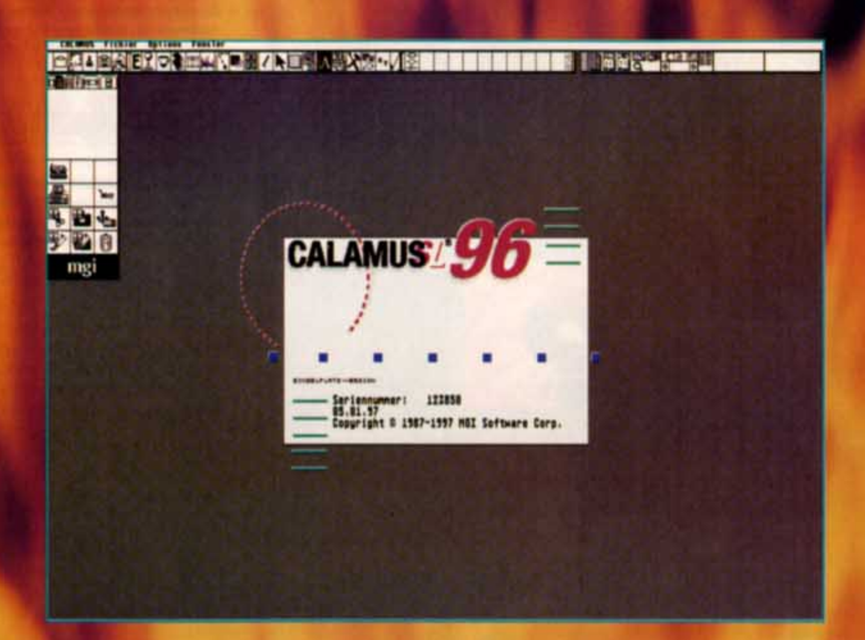
A l'étape 2, régler un flou beaucoup plus petit. Votre objet 3D n'en sera que plus tranchant.

Faites la même chose avec des objets non-textes comme des cliparts (voir page 35 de ce ST MAG par exemple).

Dans la mise en couleur des cadres en relief (1ère suggestion de cet encadré), inverser les courbes du rouge et du bleu avec des courbes de Bézier. Votre objet sera d'une couleur dans les parties claires et d'une autre dans

Godefroy de MAUPEOU

le 28 juin



CALAMUS SL'96 arrive en français

CALAMUS SL, c'est aussi tous les modules et pilotes additionnels :

Merge, Filtre, disquette filtres supplémentaires, Paint, Calplot, Ligne d'Aides, Eddie 2, Feindaten, Masque, TOOLBOX +, Lines Art, Bridge, Dégradé, Curve & Line, 4 couleurs HKS, Stéréo Magique, Phototouch, Font Jongler, Clipart, Rastercache, GDPS, Ligne d'aide, Gridplay, Stopwatch, C-Quadrat, disquette Divers Modules (1), disquette Divers Modules (2), disquette Divers Modules 3, disquette Divers Modules 4, Positionner, Alignement, Personnalisation, Franklin, Assemblage, Job, Calypso, Calypso Light, Mesure, Sélection, Code Barre, Macro Manager, Index, Navigator, Font Man, pilote Postscript Niveau 2, pilote impression TIFF, Spooler pour Linotronic, Pilote Shinko CHC S–445, Pilote VDI 3, pilote PICT, Pilote Stylus Color/Pro XL, pilote Primera Pro, pilote Wacom Ud–Serie, pilote Wacom Artpad, Pilote Fontes sérialisées CVG, Pilote import Photo Cd, Pilote import/export RTF, Pilote import Hell-Eps Photoshop, Pilote import Hell Scitex, Pilote Microtec 300/600 ZS, Pilote CLC 10, diverses fontes, Strascreening, Starscreening Pro, pack Courbes de Gradation, cd rom Calamaximus, cd rom Artworks...

Je désire recevoir gratuitement de la documentation sur CALAMUS SL'96 et ses différents modules.

(bon à renvoyer à La Terre du Milieu, BP11 74310 LES HOUCHES)

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

en ventes chez votre revendeur

La Terre du Milieu

secteur distribution





DTP GRAPHIKEN VOL.1

190 F
Un cd rom de cliparts avec manuel (formats EPS, CVG, PCX, IMG et TIF)
760 logos utilitaires divers (discipline JO, flèches...) – 300 cadres – 100 ornements de restauration – 176 graphiques pour traceur à découpe – 72 thème de la neige – 92 ornements – 182 thème de la nourriture – 69 thème royauté et noblesse – 182 ornements stylés fonds et ornements – 52 cadres et ornements.



DTP GRAPHIKEN VOL.2

190 F
Un cd rom de clipart avec manuel (formats EPS, CVG, PCX, IMG et TIF)
27 thème automobile – 41 type Epinal – 52 coupons – 150 thème nourriture type crayonné – 50 cadres – 130 cadre et fond thème graphique – 109 divers – 48 ornements – 50 fonds et ornements – 52 cadres et ornements.



DTP GRAPHIKEN VOL.3

190 F
Un cd rom de clipart avec manuel (formats EPS, CVG, PCX, IMG et TIF).
thème bâtiment – bureau – nourriture – cadres – fontes stylisées – divers – fêtes – maison – mariage – anniversaire – initiales – carnaval – peinture – hommes – menus – mode – musique – nature – ornements – crayonnés – jouets – sport – symbole – technique – animaux – vacances – outillage



INITIALE VOL.1

190 F
Un cd rom de lettrines à placer en début de texte par exemple. Avec manuel reprenant tous les fichiers.
40 typos différentes



INITIALE VOL.2

190 F
un cd rom de lettrines à placer en début de texte par exemple. Avec manuel reprenant tous les fichiers.
28 typos différentes – 115 monogrammes 120 graphiques divers.



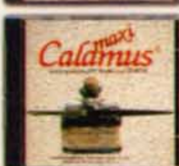
DTP GRAPHIKEN VOL.4

190 F
Une série de cliparts (EPS, CVG, PCX, IMG et TIF)
reprise d'élément des trois précédents : 27 automobiles – 41 divers – 10 lettrines – fruits – 100 cadres – 56 symboles – 130 divers – 72 neige – 200 cadres – 109 divers. (sans livret)



ARTWORKS

300 F
Un cd rom didactique pour apprendre à maquetter sous CALAMUS SL. 200 documents maquettés avec leur explicatif, 300 fontes, 30 images de fond... Livret disponible pour 100 F.
Cd et livret en allemand.



CALAMAXIMUS

195 F
Un CD ROM entièrement dédié à Calamus SL ! 20 utilitaires pour Calamus, 50 documents types (>cal 94), 2700 Clip Art IMG, 270 graphiques CVG, plusieurs démos de softs PAO commerciaux, 2700 fontes CFN. Livret des fontes pour 195 F sup. Si vous utilisez Calamus SL, c'est obligatoire !



OMEGA

190 F
Contient Jan, 1stGuide, Vesal, Procurator 2, Chronos, Gemview, Ultimüo et Kundendirektor+ en versions enregistrées, ainsi que des DP à foison, le pack GNU C++, 3000 cliparts, 500 graphiques Internet, Linux 68 K, Povray 3.0, 50 jeux pour Falcon et Ste, des animation...



DELTA

199 F
Contient Cypress, Kandinsky, Bellini, Procurator 2, Music Channel, Printing Press Gold editio, Madress, Chaos Unlimited Gem, C.A.G. et Graphbase en version enregistrée plus les incontournables 800 fontes Calamus, 800 fontes True Type, Linux 68 K, jeux, démos, animation...



ALPHA

169 F
On ne présente plus l'Alpha, cd qui a fait fureur à sa sortie. Contient les versions enregistrées de Poison, Before Dawn, Bozkite et Kundendirektor :



LINUX 68 K V2

349 F
Le cd qui reprend tout Linux pour Atari. Régulièrement remis à jour.



THE COM ATARI MINT

290 F
Tout Mint, le GNU!C, Oasis, XAes... Le paradis des amateurs de multitâche sur nos machine.



NET BSD

199 F
La release 12 de NET BSD, le fameux clone d'Unix, avec en prime une version spéciale Hadès.



TRANSMISSION

190 F
La version intégrale de Golden Island, de Turboblanker, les démos de lla Fried Bits 3, des jeux et des démos Falcon, des logiciels graphiques et musicaux, des sons, images, animations...



ATARI FOREVER VOL.1

199 F
Un cd bourré à craquer de clip-arts (1300), images (3500), échantillons pour crazy sound (500), fichiers MOD (610), de DP (plus de 1100), d'utilitaires et de photos (43).



ATARI FOREVER VOL.2

199 F
La suite du précédent. 1200 DP, 20 images de fond pour la PAO, des tonnes de clipartss & cadres divers, des photos et des DP enregistrés comme Gamepacket II, Lottofee Angelique, Tele Tariffe.



A.C.M. SPACE MISSION

258 F

Un superbe cd rom en anglais sur l'histoire de la conquête spatiale. Interface multimédia (film, texte, audio, image...)



A.C.M. WORLD WAR II

290 F

Tout sur la deuxième guerre mondiale. Interface multimédia (film, texte, audio , images, ...) et texte en anglais.



A.C.M. TIME ALMANACH

L'almanach du TIME tout en, anglais, mais avec une interface multimédia (son, image, texte, films...). un must pour connaitre ce qui se passe dans le monde sous le regard des américains.



A.C.M. HEALTH

348 F

La santé par le multimédia. Tous les médicaments, les maladies et le corps humain expliqués sur ce cd rom en anglais. Interface multimédia (texte, image, son, film...)



A.C.M. INFOPEDIA 2.0

590 F

Enfin une encyclopédie multimédia sur ATARI. Du ST à l'HADES, accédez au multimédia (sons, musiques, animations, liens hyper textes, impression, ATLAS, fontes Speedo, fonctions de recherches évoluées...). CD ROM en anglais



BACKGROUND PHOTOS 1

249 F

Un cd de texture de plus ? Peut-être, mais un cd de très haute qualité destiné aux professionnels de l'édition et du multimédia. Cent photos digitalisées et libres de droit en deux versions : 640*480 et 1536*1024. Avec catalogue des photos.



BACKGROUND PHOTOS 2

290 F

Ce cd est centré sur les paysages. Le catalogue est en html et le cd contient CAB pour le lire ainsi que PICCOLO pour visualiser les images. Comme le n°1, les images sont de grande qualité et spécialement traitées pour l'impression.



ATARI PD KONZENTRAT

290 F

La compilation de toutes les disquettes de dp de la fimre allemande EU SOFT. Il y en a un paquet et cela devrait faire des heureux parmis les possesseurs de ST auxquels il se destine particulièrement. Il y a aussi un dossier FALCON.



CLASSIC

190 F

Un cd étonnant vous porposant de métamorphoser le Mac ou le Pc de votre voisin en consoles Atari 7800, 2600, 800XL... avec près de 400 jeux mythiques.



BIRD OF PREY

190 F

Le cd rom du falconniste. Tous les DP et démos qui le concernent sont là. Ni images, ni sons, ni MOD, rien que de l'utile et indispensable.



ATARI COMPENDIUM

190 F

Le Fameux Compendium, ouvrage de référence de tous les programmeurs atariens, plus des utilitaires, démos, fichiers AVI de jeux JAGUAR, LINUX 68K, MINT, GhostScript et surtout des logiciels pour PORTFOLIO.

JUST CALL ME INTERNET

190 F

Tout ce que l'Atari compte de programme pour Internet. Indispensable à qui veut naviguer sur le réseau.

NOUVEAU !!!

ATARI GOLD

300 F

Un cd exeptionnel contenant 20 logiciels commerciaux : SCRIPT 4, PAPYRUS 3, E-COPY, MIDNIGHT, TOPICS, LIT.VERWALTUNG, TECHNOBOX DRAFTER, RAYSTART 2, FRACTAL IV, PIXART 3...

NOUVEAU !!!

ULTIMATIVE CDROM

169 F

Plus de 500 mo de fichiers : jeux FALCON, icones couleur, fontes, pilotes d'impression, CPX, POV, logiciels pour PORTFOLIO...

SDK

329 F

Tout ce qu'il faut pour développer sur Atari : Assembleur, Basic, Eiffel, Forth, Fortran, Lisp, MI, Modula2, Oberon, Pascal, Perl, Prolog, Smaltalk, Gnu C++, Sobozon...

GAMBLER

199 F

400 jeux pour Falcon et TT. Cela se passe de commentaires !!!

XPLORE

169 F

350 TIF, 221 fontes CFN, près de 300 clip arts et des tas de DP.

WOW !

169 F

100 DP, 500 fontes TRUE TYPE pour SPEEDO GDOS et NVDI, 30 Mo de fontes SIGNUM, 8000 cliparts...

THE VERY BEST OF A.I.

169 F

Toutes les disquettes du magazine allemand ATARI INSIDE, 60 Mo de logiciels pour INTERNET, des versions complètes, des programmes pour PORTFOLIO, le PROTOS 95 sous forme de fichier HTML, 600 fontes CALAMUS, 250 jeux...

NCS COLLECTION

99 F pièce

Une collection de 11 cd rom thématiques. RAYTRACE (POV, 150 GIF pour POV, démos de NEON...), DTP POWER PACK (8000 cliparts, 500 fontes CALAMUS, utilitaires...), GRAFIC POWER PACK (STUDIO CONVERT version complète, programmes de dessins...), MIDI WORKSTATION (player MIDI, convertisseur d'échantillons, sons, midifiles, fichiers MOD...), DFU ONLINE (programmes de communication), BUSINESS PACK (programme de gestion financière), TEXT POWER PACK (SCRIPT CLASSIC version complète, éditeurs de texte...), FALCON DEMO SCENE (plus de 70 démos pour FALCON), STE DEMO SCENE (les meilleures démos ST), COLOUR GAMES (démos et versions complètes de jeux couleur), MONO GAMES (le plein de jeux monochrome)

PROGRAMMATION

spécialiste : Marc ABRAMSON

C, assembleur & GFA

Nos séries "Programmer en C", "Programmer l'Assembleur" et "La Grande Saga du GFA" ne sont pas arrivées à temps pour être dans ce numéro 118. Que les afficionados ne s'inquiètent pas, elles reviennent dans le numéro 119.

GdM

la programmation facile

Après la programmation structurée, puis la programmation orientée objet, un nouveau style de programmation est en train de voir le jour. Plus efficace, plus rapide, plus simple à programmer.

HISTORIQUE

La programmation classique (Basic, Pascal, C...) est de type séquentielle. Les instructions se déroulent les unes à la suite des autres. Cette séquence peut se voir dotée d'appels à des sous-routines, des boucles et des exécutions conditionnelles, il s'agit alors de programmation structurée. Ce style de programmation est encore utilisé par la plupart d'entre-nous, pour une part importante des applications, cela est amplement suffisant.

Un concept a vu le jour ces dernières années : la programmation orientée objet. Il existe quelques langages résolument orientés objets (Java, Lisp...), ou des adaptations objet de langages existants (C++, Objective C ou encore Delphi, ce dernier étant issu du Pascal). La programmation orientée objet a pour but de simplifier le développement des applications en évitant au développeur le besoin de gérer l'architecture globale du programme. Le programmeur se contentant d'écrire les objets composant le programme. Ces briques ont chacune une fonction bien définie, avec des tenants et des aboutissants, des variables en entrée et sortie, des conditions de validité et une tâche à effectuer.

Le seul langage orienté objet disponible sur Atari est le GNU C++, il est fastidieux à installer mais est très efficace et génère un code de très bonne qualité.

Plus récemment des machines mono-utilisateurs et multi-processeurs sont apparues (Be-Box: 2xPPC603-133, Power Mac de chez Daystar: 4xPPC604-200). Dans les environnements classiques, le multi-processing permet de répartir les divers utilisateurs entre les différents processeurs. Sur une machine mono-utilisateur, cela n'est plus possible, l'ensemble des processeurs est dévolu à un utilisateur unique, c'est alors les différents programmes en cours d'exécution qui sont répartis parmi les processeurs. Se pose alors un gros problème. Les applications étant traditionnellement compilées pour un usage mono-processeur, une application est incapable d'utiliser les capacités d'une machine quadri-processeur pour aller quatre fois plus vite. Il a donc fallu trouver une nouvelle façon de penser la programmation.

Cette nouvelle façon de programmer est appelée programmation par Threads. Le fer de lance de cette nouvelle génération est le Be-OS de la Be-Box. Il est basé sur un compilateur C++ spécifique. Là où un compilateur C++ classique se contentera de convertir les objets sous forme de programmation structurée classique, ce compilateur créera un code composé de threads. Ces threads sont des bouts de code directement issus des objets C++, ils sont donc relativement indépendants les uns des autres et peuvent donc dans une certaine mesure s'exécuter sur des processeurs différents. La technique permettant de faire tourner une application orientée threads sur plusieurs processeurs est dénommée multi-thread. Un programme compilé de cette façon peut donc s'exécuter sur N processeurs pratiquement N fois plus vite que sur un seul. En pratique, les nécessaires communications inter-processeurs (échanges de variables, signaux de synchronisation entre processus, noyau de gestion multi-thread) dégradent les performances, et trop augmenter le nombre de processeurs n'est guère utile.

Sous MULTITOS, les fonctions PFORK et PVFORK permettent une gestion par Threads, si des applications étaient compilées en en tirant parti, par exemple en GNU C++, et que d'autre part, le KERNEL de MINT soit réécrit en multi-processeur, il serait possible de faire du multi-thread sur nos machines préférées. Ne croyez pas que je délire, cela est parfaitement possible.

Enfin, cet historique ne serait complet si l'on ne parlait de la programmation évènementielle. Celle-ci a été à la base créée pour le développement d'automates programmables. Les capteurs renseignent une machine à états sur les évènements externes. Celle-ci peut alors, selon les circonstances, changer d'état. Au cycle suivant, si l'état a changé, les combinaisons nécessaires à un nouveau changement d'état auront changé. C'est en définitive un programme complet qui peut être créé par cette méthode. Sous GEM, l'EVENT LIBRARY de l'AES permet une gestion d'évènements assez sophistiquée, la fonction EVNT_MULTI est la base de tous les programmes fonctionnant sous GEM, elle peut parfaitement servir à gérer de façon évènementielle un programme, mais cela est rarement réalisé.

RECAPITULATIF

Il est tout à fait possible de tirer parti de chacune de ces méthodes pour améliorer son confort de programmation sur Atari. Pour cela

quelques règles doivent être respectées, si vous vous y conformez, vous profiterez pleinement de divers avantages : temps de développement réduit, nombre de bugs limité, et dans une moindre mesure (selon le type de programme) : vitesse d'exécution accrue et possibilité de réaliser des choses impossibles sans un OS multitâche/multithread. Bien entendu, cela ne va pas sans quelques contreparties : La création du programme nécessite de complètement repenser sa manière de concevoir la programmation, et d'autre part, le traçage et le debuggage du programme sont plus compliqués (mais cela reste faisable).

Nous allons donc voir comment programmer évènementiellement sur une base de threads. Vous pouvez nous suivre avec votre langage préféré (Basic, C, Pascal, Assembleur), cependant, les exemples ne seront fournis qu'en langage C. Le C est certainement le langage le plus désigné pour programmer le GEM, en effet ce dernier a lui-même été pour partie programmé en C (et le reste en assembleur), les structures de données ne sont pas disponibles en Basic et Assembleur alors qu'elles sont régulièrement utilisées. Enfin, c'est en C que l'on trouve les librairies GEM les plus complètes, en particulier pour l'usage que nous allons en faire.

LA PRATIQUE

La programmation par threads consiste à découper le programme en petites unités fonctionnelles indépendantes les unes des autres. Cela ressemble assez à la programmation structurée, où chaque élément fonctionnel d'un programme est regroupé sous la forme d'un sous programme. Là où cela change, c'est qu'en programmation structurée, les sous-programmes s'appellent entre eux ou sont appelés par le programme principal ou par un sous-programme principal. Dans cette nouvelle méthode, ces unités fonctionnelles, que l'on peut assimiler aux briques d'un jeu de construction, sont tout simplement des threads. Ils ne sont plus appelés directement, mais sont déclenchés au moyen de signaux.

En programmation classique, si la routine A veut que la routine B soit lancée, on trouvera un appel à B depuis A. Les cas où cela n'est pas possible sont nombreux : par exemple, une routine sous interruption ne peut pas faire d'appels à l'AES (l'AES n'est pas réentrant et rien ne prouve qu'une fonction AES n'était pas en cours lors de l'interruption). En programmation évènementielle, la routine A placera un flag demandant l'exécution de la routine B. Lorsque le noyau du programme, qui gère les threads testera ce flag, il exécutera la routine B. Ce flag est un signal.

L'inconvénient de ce style de programmation est que vous ne pouvez être certain du moment où la routine B sera exécutée, le noyau multi-thread vous garantit qu'elle sera exécutée, mais "un peu plus tard". C'est pour cela que la programmation par threads n'interdit pas l'usage des sous-programmes, pour de nombreuses tâches simples, il est largement préférable de faire un appel à un sous-programme pour de petites routines dont le résultat ou l'action doit être immédiat.

Il existe deux façons de mettre en oeuvre les signaux. La première consiste à déclarer des variables qui serviront de signaux. La méthode est simple et rapide, mais en revanche, cela remplit le code d'instructions du genre EXEC_B=TRUE (le gestionnaire de threads lit ensuite la variable EXEC_B et par conséquent déclenche l'exécution de la routine B) qui ne sont pas très parlantes, cela encombre la zone des variables inutilement, et si enfin, deux routines souhaitent exécuter B pour deux raisons différentes, cela posera soit un problème de programmation, soit un des signaux sera perdu, soit il faudra installer un second flag au cas où le premier serait déjà utilisé (oui, mais si d'autres routines encore veulent exécuter B?).

La seconde méthode consiste à utiliser le gestionnaire d'évènements du GEM, celui-ci est en réalité un splendide gestionnaire de signaux, on peut parfaitement l'utiliser comme coeur d'un noyau multi-thread! La routine A souhaitant commander l'exécution de la routine B, enverra un message au gestionnaire d'évènements par la fonction APPL_WRITE. Le gestionnaire d'évènements EVNT_MULTI, va donc recevoir un EVNT_MESAG dont le contenu (taille du buffer d'évènements : 8 INT) permettra de déterminer quelle fonction exécuter. La seule précaution à respecter est de ne pas interagir avec les signaux standard du GEM (ouverture de menu, redraw de fenêtres...), ceux-ci occupant des valeurs entre 1 et 100, il suffit de choisir des valeurs plus élevées. Par mesure de précaution envers d'éventuelles futures versions du TOS, les numéros de messages commenceront à 1000.

UN EXEMPLE

Nous allons pour cette première fois choisir un exemple très classique, très simple, et particulièrement utile. Une application comportant une fenêtre, celle-ci est redessinée par une routine nommée WIN_REDRAW. En temps normal, cette routine est appelée suite à un message WM_REDRAW renvoyé par EVNT_MULTI (c'est en réalité EVNT_MESAG qui renvoie ce type de message, mais cette fonction est une de celles qui composent EVNT_MULTI), un SHEDULER est chargé de cette tâche. N'angoissez pas, un sheduler est le nom technique de la partie de programme qui se charge d'aiguiller le code en fonction de certains états d'entrées. Ici, le sheduler teste quel signal est activé (clic souris, menu déroulant, mouvement de fenêtre, touches clavier, timer...) et appelle la routine correspondante. En définitive, les routines appelées par le sheduler sont semblables à des threads, et l'ensemble EVNT_MULTI et sheduler n'est, ni plus ni moins, qu'un noyau mono-thread!

Supposez donc qu'une sous-sous-sous-routine ait à placer un texte dans la fenêtre. La solution classique consiste à appeler la routine d'affichage de texte pour changer la portion en question. Bien entendu, il faudra certainement effacer le texte précédent, restaurer d'éventuels éléments qui étaient dessous, clipper la fenêtre par rapport à la taille de la station de travail virtuelle (sinon NVDI plante !). Pour corser le tout, ces actions doivent être placées dans une boucle qui parcourt la liste des rectangles (sinon, on risque d'écrire sur une autre fenêtre), cela devient rapidement l'enfer.

Solution plus simple : sachant que le contenu de la fenêtre est toujours dessiné par une routine spécialisée, pour générer un redraw complet, il suffit de placer le texte à afficher, non pas à l'écran, mais en mémoire, là où la routine de redraw vient chercher ses informations, puis de générer un redraw limité à la zone de fenêtre qui a changé. La routine va donc appeler APPL_WRITE avec les données suivantes dans le buffer : {WM_REDRAW,ap_id,0,win,x,y,w,h}, où ap_id est l'identification AES du programme, win le handle de la fenêtre à redessiner et x,y,w,h les coordonnées de la zone à redessiner. EVNT_MULTI (ou EVNT_MESAG) fournira ces informations au scheduler qui appellera en conséquence la routine de redraw. Cela peut paraître plus long, mais en réalité, c'est plus simple à programmer, et bien utilisé, c'est plus rapide.

ET LE LISTING?

Il est sur la disquette. Il ne s'agit que d'un squelette de programme en C, nous aurons l'occasion de le compléter régulièrement pour en faire un programme complet. Dès le mois prochain, nous aurons l'occasion d'utiliser les messages GEM pour déclencher des messages non-standard.

Pascal BARLIER



programmer le DSP

Aujourd'hui dans ce dernier article "théorique" et avant de passer à des exemples concrets d'utilisation du DSP, nous allons étudier les spécificités de certaines instructions du 56001.

Dans le premier article de cette série qui traitait de l'architecture et du modèle de programmation, nous avons énuméré toutes les instructions du processeur. Tout comme pour les modes d'adressage , certaines instructions sont très semblables à celles que l'on rencontre dans notre bon vieux 68000 (ou 68030). Quoi d'étonnant à cela puisque tous les deux sont issus du même fabricant génial : Motorola. Ainsi en est-il des instructions logiques (AND, OR, EOR), arithmétiques (ADD, SUB,...), de décalages (ASL, ASR, LSL, LSR), de rotations (ROL, ROR), de manipulations de bits (BCLR, BSET, BCHG, BTST), de comparaison (CMP, CMPM)... etc. Les MOVE et autres NOP étant connus de tous !...

Mais la puissance du DSP provient évidemment de son architecture très particulière qui a amené ses concepteurs à créer des instructions surpuissantes, dans le but de favoriser au maximum le traitement parallèle et l'occupation des bus.

La fameuse instruction MAC (signed multiply and accumulate : multiplication signée et accumulation) ou sa variante MACR (signed multiply accumulate and round : idem en donnant le résultat arrondi) est sans doute l'exemple le plus souvent cité de l'apparente complexité du code 56 001.

Il est sûr que voir une ligne de code comme celle-ci :

```
MACR XO,YO,B     B,XO
     Y,(R4),N4,YO
```

A de quoi refroidir Champollion (vous savez, les hiéroglyphes...), mais comme souvent en informatique l'opération est facilement compréhensible.

La syntaxe de l'instruction MAC et MACR est : MAC (+/-) S1,S2,D

Elle effectue une multiplication signée des deux opérandes sources sur 24 bits S1 et S2 et additionne ou soustrait le produit de ou à la destination D qui est un accumulateur de 56 bits. Les signes (+/-) correspondent, dans le cas du "-" à une négation, le signe par défaut étant le "+".

Commentons l'exemple donné plus haut. L'instruction MACR multiplie la valeur signée sur 24 bits contenue dans le registre XO par la valeur signée sur 24 bits contenue dans le registre YO, puis additionne le produit à l'accumulateur B sur 56 bits, arrondi le résultat dans la partie B1 de l'accumulateur et met à zéro la partie BO de l'accumulateur.

Autre caractéristique du 56001, les instructions de traitement de boucle DO/ENDDO. En dépit de leur apparente simplicité, ce sont bien elles les instructions les plus redoutables du 56 001, en raison des nombreuses restrictions qui les accompagnent ! Le manuel Motorola leur consacre d'ailleurs 12 pages très denses.

La syntaxe de l'instruction DO est la suivante :

```
DO   X:<ea>,expr
DO   X:<aa>,expr
DO   Y:<ea>,expr
DO   Y:<aa>,expr
DO   #xxx,expr
DO   S,expr
```

La syntaxe de ENDDO ne s'accompagne d'aucun paramètre :

```
ENDDO
```

Voici un exemple d'utilisation de ces deux instructions :

```
          DO      Y0,LABEL1
          ...
          MOVE  LC,A
          CMP         Y1,A
          JNE         LABEL2
          ENDDO
          JMP         LABEL1
LABEL2:   NOP
...
LABEL1:   NOP
```

Dans ces lignes, l'instruction DO exécute YO fois les lignes qui la suivent jusqu'à rencontrer l'instruction ENDDO. La valeur du compteur de boucle (LC) est comparée avec la valeur contenue dans le registre Y1 pour vérifier si l'exécution de la boucle DO doit continuer ou non. Le JMP après le ENDDO est là pour transférer le PC à la première instruction suivant la fin de la boucle DO.

Les instructions suivantes ne peuvent pas être placées dans les trois locations précédant la fin de boucle :

```
DO
MOVEC from SSH
MOVEM from SSH
MOVEP from SSH
MOVEC to LA,LC,SR,SP,SSH ou SSL
MOVEM to LA,LC,SR,SP,SSH ou SSL
MOVEP to LA,LC,SR,SP,SSH ou SSL
ANDIMR
ORIMR
```

L'instruction ENDDO ne doit pas être placée dans les deux dernières locations.

Les instructions suivantes ne peuvent pas être placées dans la dernière location. Toutes instructions tenant sur deux mots :

```
JCC
JMP
JScc
JSR
REP
RESET
RTI
RTS
STOP
WAIT
```

ainsi que :

```
DO SSH,xxxx
```

JSR to (LA), JScc to (LA), JSCLR to (LA), JSSET to (LA) chaque fois que le flag de boucle (LF) est positionné.

Une instruction DO ne peut être répétée avec l'instruction REP.

Enfin, on ne doit pas utiliser l'une des instructions suivantes immédiatement AVANT l'instruction DO :

```
MOVEC to LA,LC,SSH,SSL ou SP
MOVEM to LA,LC,SSH,SSL ou SP
MOVEP to LA,LC,SSH,SSL ou SP
MOVEC from SSH
MOVEM from SSH
MOVEP from SSH
```

Comme vous pouvez le constater, la programmation d'un DSP exige de penser un peu plus à organiser son code AVANT de se jeter sur son clavier, comme un fou furieux (et comme le font la plupart des allumés du 680x0). Ce devrait être toujours le cas.

Notre souhait, dans cette série d'articles, a été de vous faire avancer assez vite dans l'exploration de ce processeur original et hyper puissant en évitant un blabla inutile pour vous plonger le plus rapidement dans la programmation. Certaines notions seront approfondies lors d'exemples concrets, et ce dès le prochain article, si la période d'examens dans laquelle nous entrons nous en laisse le temps.

ATLANTIDE



optimiser le code 68030

LES WAITSTATES du 68030.

Voici quelques départs d'idées pour rendre plus rapide une routine assembleur sans modifier les instructions utilisées. A priori, ceci semble impossible puisque chaque instruction possède son temps d'exécution bien définie. Pourtant, voyons l'exemple ci-dessous :

```
move.l (a6)+,d0
rol.l d0
swap d0
move.l d0,(a5)+
```

Dès la deuxième ligne, le programme n'est pas optimisé ! En effet, l'opération de lecture dans D0 n'est pas encore terminée lorsque le processeur anticipe l'instruction suivante (rol.l d0), mais là, il doit attendre car il a besoin de la valeur D0 pour continuer : d'où l'insertion de quelques "waitstates".

Supposons que les 4 lignes de code plus haut soient à répéter un grand nombre de fois, une première idée serait de faire 4 boucles en une afin de ne pas passer trop souvent sur l'instruction de comptage :

```
boucle :
    move.l          (a6)+,d0
        ; une fois
    rol.l d0
    swap d0
    move.l d0,(a5)+
    move.l          (a6)+,d0
        ; deux fois
    rol.l d0
    swap d0
    move.l d0,(a5)+
    move.l          (a6)+,d0
        ; trois fois
    rol.l d0
    swap d0
    move.l d0,(a5)+
    move.l          (a6)+,d0
        ; quatre fois
    rol.l d0
    swap d0
    move.l d0,(a5)+
    subq.l #1,d7    ;   d7   comme
compteur
    bne.s boucle
```

Nous allons profiter du nombre de registres du processeur pour améliorer ce code et "placer" 'des instructions là où on aurait eu des "waitstates" !:

```
Boucle :
    move.l (a6)+,d0
    move.l (a6)+,d1
    move.l (a6)+,d2
    move.l (a6)+,d3
; utilisation différée des registres, ainsi

; ils sont à jour lorsqu'on s'en sert
; Pas besoin de "waitstates"
    rol.l d0
    rol.l d1
    rol.l d2
    rol.l d3
; même chose
    swap d0
    swap d1
    swap d2
    swap d3
; et encore
    move.l d0,(a5)+
    move.l d1,(a5)+
    move.l d2,(a5)+
    move.l d3,(a5)+
    subq.l #1,d7
    bne.s boucle
```

Malheureusement, en testant la vitesse de ce code, on s'aperçoit qu'il est PLUS LENT que le précédent !!! Qu'avons nous changé pour qu'il ait tant ralenti (puisqu'une partie quand même a été accélérée) ?

C'est la fin de la boucle qui forme le boulet : une opération d'écriture ne peut avoir lieu que si la précédente est complètement terminée ! Et nous avons maintenant 4 opérations d'écriture en (a5)+ successives ! Un nombre dramatique de "waitstates" sont insérés... Il faut alors jouer l'entrelacement un peu plus finement et tenter de séparer à la fois les lectures en mémoire de l'utilisation des registres et séparer les opérations d'écritures entre-elles :

```
boucle :
    move.l (a6)+,d0
    move.l (a6)+,d1
    move.l (a6)+,d2
    move.l (a6)+,d3
; utilisation différée des registres
    rol.l d0
    swap d0
    rol.l d1
; et séparation des instructions d'écri-
ture
    move.l d0,(a5)+
    swap d1
    rol.l d2
    move.l d1,(a5)+
    swap d2
    rol.l d3
    move.l d2,(a5)+
    swap d3
    move.l d3,(a5)+
    subq.l #1,d7
    bne.s boucle
```

Cette boucle est de meilleure qualité puisqu'on arrive à passer des instructions "à l'oeil" sur des temps qui seraient de toute façon perdues en cycles d'attente.

Les résultats sur mon TT

Sans l'utilisation du cache du 68030, il n'y a aucune amélioration mesurable. Avec le cache :

* 10% de temps en moins en TT Ram
* 25% 25de temps en moins en ST Ram !!! (avis aux possesseurs de Falcons)

Gardons à l'esprit que nous avons conservé EXACTEMENT les mêmes instructions, elles ont simplement été réordonnées!

Petit détail amusant : la première version (celle n'utilisant que D0) tourne plus vite en TT-Ram qu'en ST-Ram, jusqu'ici tout est normal.

Par contre, la version optimisée tourne PLUS VITE en ST-Ram qu'en TT-Ram (2"97 contre 3"37...). Il y aurait une méthode plus spécifique à la TT-Ram que ça ne m'étonnerait pas...

La conclusion

On réservera ce travail pour une ultime optimisation lorsque l'algorithme est sans failles, car le code devient brusquement moins lisible ! Mais, avouez que, en gardant le même algorithme, obtenir −25% %sur le temps (c'est-à-dire +33% de vitesse), on aurait tort de s'en priver !

Guillaume Tello
gtello@planete.net

LORSQUE VOUS VIENDREZ NOUS RENDRE VISITE
VOUS PROFITEREZ AINSI DU SUPERBE SITE

EMMENEZ AUSSI VOTRE ORDINATEUR AVEC VOUS,
Y INSTALLERA LES EXTENSIONS OU M

ATTENTION TOUT DE MEME, L'ETE LA QUEUE EST FREQUENTE AU MAGASIN DE LA TERRE DU

VOUS DESIREZ RESTER QUELQUES JOURS SUR PLACE ? DITES-LE NO



GRAPHISME

RAINBOW II MULTIMEDIA : 590 F
APEX MEDIA : 990 F
NEON 3D : 1990 F
ARABESQUE 2 : 790 F
PIXART 3 : 540 F
OVERLAY 2 : 990 F
D2M : 690 F
D-FORM : 450 F
PHOTOLINE : 1250 F
LE DESSINATEUR : 150 F
PAINT MASTER : 50 F
SPRITE ANIMATOR : 50 F
LE DESSIN TECHNIQUE : 150 F
D GRAPH : 590 F
IMAGE STUDIO : 590 F
IMAGE COPY 4 : 390 F
L'INFOGRAPHE : 490 F
CYBERSTUDIO : 90 F
CYBERPAINT : 90 F
CYBERTEXTURE : 90 F
CYBERCONTROL : 90 F
SPECTRUM 520 : 90 F
UNISPEC : 50 F
PACKS OBJETS 3D2 : 50 F

VIDEO

EXPOSE : 2690 F
SCREEN BLASTER 3 EXT : 490 F
SCREEN BLASTER 3 INT : 250 F
QUICKCAM ATARI (N&B) : 1599 F

JEUX

SHEER AGONY : 190 F
SHEER AGONY CD : 190 F
MULTIBRIQUES : 290 F
EPILEPSI : 290 F
SHAPES : 290 F
ROBINSON REQUIEM : 190 F
AAZHOM KRYPT : 190 F
OPERATION SKUUM : 190 F
RADICAL RACE : 190 F
SPACE FIGHTER : 149 F
SUBSTATION : 169 F
OBSESSION : 169 F
STARDUST : 169 F
ROAD RIOT : 169 F
LAMAZAP : 169 F
PINBALL DREAM : 169 F
ISHAR 1 : 169 F
ISHAR 2 : 169 F
ISHAR 3 : 169 F
ISHAR 3 CD : 190 F
POWERMONGER : 169 F
EPIC : 169 F
POPULOUS : 169 F
POPULOUS 2 : 169 F
PLATONIX : 169 F
new ! CROWN OF CREATION 3D : 290 F
new ! IMPULSE : 169 F
et des dizaines d'autres jeux pour ST

EDUCATIFS

LES ANIMAUX : 290 F
LES DINOSAURES : 290 F
LES BASES DU DESSIN : 175 F
LES BASES DE L'ECRIT : 175 F
LES BASES DU FRANÇAIS : 175 F
LES BASES DE L'ANGLAIS : 175 F
LES BASES DE L'ALLEMAND : 175 F
LES BASES DE L'ESPAGNOL : 175 F

UTILITAIRES

SPEEDO GDOS 5 : 445 F
EDC : 430 F
CD RECORDER 2 : 1790 F
NVDI 4 : 649 F
MAGIC : 749 F
HDU : 250 F
SEMPRINI : 249 F
HD DRIVER : 200 F
EXTENDOS : 190 F
START IT : 260 F
TURBO ST : 90 F
FLEXIDUMP : 20 F
new ! VIDELITY : 200 F

PROGRAMMATION

FACE VALUE : 349 F
A DEBOG : 150 F
DEVPACK DSP : 390 F
DEVPACK 3 : 790 F
new ! BASIC OMIKRON 5 : 161.

BUREAUTIQUE

PAPYRUS GOLD : 1260 F
LE REDACTEUR 1.99 : 90 F
LE REDACTEUR 3.15 : 590 F
LE REDACTEUR 3+ : 1260 F
GRAAL TEXT : 30 F
PUBLISHING PARTNER M. : 150 F
FIRST WORD PLUS : 150 F
TIMEWORKS PUBLISHER : 150 F
CALLIGRAPHER GOLD : 490 F
PRIAM EVOLUTION : 150 F
FONTES SIGNUM : 50 F
INDUCTION : 150 F

BECKER CALC : 90 F

GESTION ET TABLEURS

EUREKA GRAPHEUR : 80 F
GRAAL CALC & GRAPH : 290 F
GRAAL CALC 3 : 390 F
PACK GESTION : 1350 F
COMPTADOM 5 : 290 F

CD ROMS

ALPHA : 169 F
GAMMA : 249 F
DELTA : 199 F



OMEGA : 190 F
TRANSMISSION : 99 F
SDK : 329 F
COMP. ATARI MINT : 290 F
LINUX : 349 F
NET BSD : 199 F
ATARI FOREVER 1 : 199 F
ATARI FOREVER 2 : 199 F
X PLORE : 169 F
GAMBLER : 199 F

BON DE COMMANDE

à découper
ou recopier sur papier libre

Je désire recevoir les produits suivants :

nom	prix unit.	qté	sous total
frais de port (40 F ► 4 logiciels – 200 F ► station) :			
		total :	

Je règle par : ☐ chèque ☐ mandat ☐ carte bancaire (VISA, EUROCARD, MASTERCARD)
Nom du porteur : .... Expire à : ....
N° de carte bancaire : .... Signature : ....
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : .... Ville : .... Pays : ....

DEMANDE DE CATALOGUE

Je désire recevoir gratuitement les catalogues suivants :
☐ Général ☐ Musique ☐ Pao ☐ Consoles ☐ Jeux

Nom .... Prénom ....
Code postal .... Ville ....
Pays ....



STING : CAB PPP

Pour ceux qui préfèrent avoir plusieurs programmes au lieu d'un seul pour se connecter au Net, STING est annonçé avec une connexion PPP pour le pack WWW (CAB, NEWSIE...).

S'il est évident qu'un intégré de communication de type WEN.SUITE est nettement plus pratique (surtout pour les "non initiés"), certains fêrus de la connexion Internet préfèreront pouvoir choisir leur programme selon l'application.

C'est pourquoi le pack WWW existera toujours malgré la sortie de WEN.SUITE.

GdM



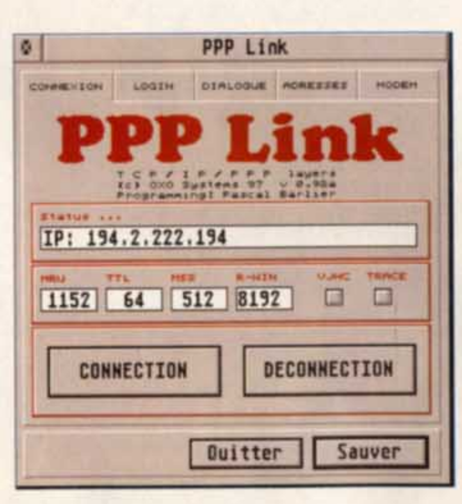
INTERNET enfin à portée de tous !

Internet enfin à la porté de tous !

Fini les providers obligatoires, parce que seulement adaptés au vieux protocole SLIP ! Bienvenue à tous les Ataristes sur l'univers Internet !

Wen.Suite est arrivé...

Vous avez dans ces colonnes entendu parler de WebSpace, ce nom déjà utilisé par une autre société d'informatique, a été changé pour Wen.Suite ! Ce mois-ci, nous avons effectué nos tests sur une Béta version, et une présentation logiquement beaucoup plus complète sera consacrée au produit dès le prochain numéro ! Cependant, il était de bonne augure, me semble-t-il, de vous annoncer les résultats de nos tests réalisés sur cette version car il faut bien l'admettre un gros travail a été fourni par la société Oxo Systems afin de nous ouvrir les portes du Net.



En effet, même si cette version comporte quelques imperfections au niveau de l'interprétation graphique du format HTML, imperfections qui seront corrigées au moment où vous lirez cet article, tout le système de connexion avec le Net est, quant à lui, bel et bien en fonctionnement !

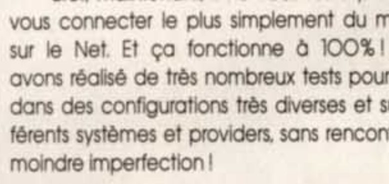
PPP Link

Le protocole PPP est le plus utilisé à ce jour pour réaliser une liaison sur le Net en Dial-Up, par modem. Tous les providers en France vous proposent ce type d'accès. A ce jour, rien ne nous permettait sur Atari, avec un TOS normal, de réaliser ce type de liaison. PPP Link est donc la solution.

Ce système complètement intégré à Wen.Suite se charge d'appeler votre provider, de vous identifier et de certifier la liaison avec le Net. Pour cela plusieurs paramètres sont à prendre en compte : La bonne reconnaissance de votre modem est un point important. PPP Link vous donne accès aux paramétrages de base, avec des données préconfigurées pour la grande majorité des modems du marché. Vous pourrez bien évidemment introduire aisément votre propre chaîne d'initialisation, par exemple.

Votre identification chez votre provider. Lors de votre inscription, ce dernier vous fournit un login, un password et un numéro de téléphone pour le joindre. Il est donc nécessaire de les introduire dans les paramètres de Wen.Suite. Il suffit ensuite de préciser la méthode d'identification utilisée par le provider.

Aujourd'hui le système PAP est courant, mais encore beaucoup de provider permettent de réaliser la liaison par un processus de Login manuel. PPP Link encore une fois à tout prévu à cet effet et vous donne donc les moyens d'actions pour les deux systèmes de façon vraiment très simple. Enfin, il est nécessaire d'identifier votre DNS, ou Serveur de Nom de Domaine, pour vous lier au réseau. Votre provider est censé vous donner facilement ce type d'information obligatoire pour une bonne liaison. Là encore PPP Link sait gérer les adresses IP fixes, ou variables, et permet l'adjonction de Proxy, pour une liaison accélérée. Nous reviendrons sur ces mots barbares dès le mois prochain, je vous rassure.



Bref, maintenant, il ne vous reste plus qu'à vous connecter le plus simplement du monde sur le Net. Et ça fonctionne à 100% ! Nous avons réalisé de très nombreux tests pour cela, dans des configurations très diverses et sur différents systèmes et providers, sans rencontrer la moindre imperfection !

Conclusion

Des paramètres simples à mettre en oeuvre, ce qui nous change de STiK et autres kits divers, une interface complètement sous GEM, une complète gestion des accélérateurs de ports séries comme HSMODEM etc. Tout ce dont nous rêvions pour avoir enfin, une relation simple avec Internet sur Atari. On notera au passage que la société éditrice mettra à disposition sur différents BBS, ou directement auprès d'elle, des fichiers de configuration pour une grande majorité des providers Français, afin de simplifier la vie de chacun. Un bien bel effort qui ne peut qu'être salué ...

Hervé PIEDVACHE



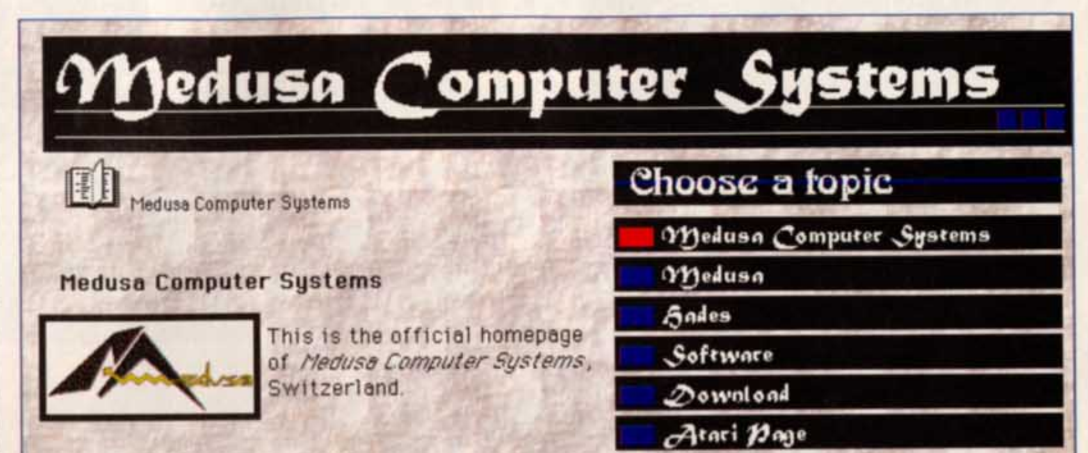
l'HADES sur le WEB

http://www.ee.ethz.ch/˜caschwan/medusa.html

La société Medusa Computer Systems, basée en Suisse, est à l'origine des premiers clones compatibles Atari. C'est elle, qui a créé le seul ordinateur qui fonctionne aujourd'hui à base du système d'exploitation TOS, et non fabriqué par Atari Corp, équipé d'un 68040 ou 68060, de bus ISA et PCI d'origine ! Une vraie bombe de puissance, mais je ne vais pas m'étendre plus longuement sur l'unique clone Atari, dont vous avez de nombreux échos dans STMag. En revanche je vais vous présenter les différents sites web qui parlent de ce fabuleux système et de ces capacités.

Tout naturellement le site principal de l'Hades est celui de la société Medusa Computer Systems. On y trouvera toutes les spécificités de la machine et de son grand frère le Medusa. On notera que ce site, jusque-là uniquement en langue allemande, a été, depuis peu, complètement repensé et refondu en langue anglaise, pour le plus grand plaisir de la majeure partie du monde Atari. Pour chacune des machines vous trouverez une revue de détails des spécificités techniques, ce qui nous change particulièrement des configurations basiques des produits Atari et qui là sont pourtant bien réelles, horloge à 120Mhz, 68060, Bus PCI, RAM EDO etc., non vous ne rêvez pas ! Ensuite' sont présentés les périphériques annexes, spécifiquement développés pour ces machines, cartes son, cartes vidéo PCI, carte réseaux, carte de communication etc.

Vous pourrez également rendre directement visite aux



Medusa Computer Systems

Medusa Computer Systems is producing TOS compatible high-end computers. The main products are the Medusa T40/T60 and Hades 040/060.

The computers are all TOS compatible, every clean programmed software will run. Many games will not work because there are mostly made for special hardware models.

DTP, graphic, CAD, Internet with CAB, scanner, CD-ROM, DSP ... is no problem for the Hades and the Medusa. For more information have a look at my topics or contact me.

Products

Hades 040/060:
The Hades ist the newest product of Medusa Computer Systems. It is the first TOS compatible computer with PCI-bus. PCI has a very quick transverrate and has also pushed through by Macs and PCs. Now available here too. Whit his price of 2600.- sFr. it is now a product for everybody.

Medusa T40/T60:
The first Atari computer with MC68040 chip and because of this quicker than a TT and Falcon. Many interfaces are available. A version with 060 processor should also be soon on the marquet.

***** News *****

- 29. Mai '97: Soundblaster sound card driver for the Hades in production.
- 29. Mai '97: Now possible to use EDO RAM with the Hades.
- 21. April '97: New Hades accessorie and FPU60 emulator available: Medusa download area.
- 14. April '97: Graphic card ET6000 ready.

Address (for informations, question, ordering, ...)



Medusa Computer Systems
Buchhaldenstr. 16
CH-8610 USTER

Tel / Fax ++41 (0)1 940 92 54
http://www.ee.ethz.ch/˜caschwan/medusa.html
e-mail: medusa@logon.ch

Page created by Christoph Aschwanden, 23.12.1996
Visitor counter: 6314 since 3.7.1996.
e-mail: medusa@logon.ch
Last update: 29.5.1997

différents protagonistes qui sont à l'origine de ces produits, ou qui les commercialisent, grâce aux liens directement mis en place sur le site. Encore un des moyens pratique d'Internet, que l'on ne peut que vous conseiller de pratiquer régulièrement.

Sur le site sont aussi listés tous les outils, et programmes commerciaux qui fonctionnent pleinement sur ces machines. Vous pourrez ainsi facilement contrôler que les programmes que vous utilisez le plus couramment sont encore d'actualité sur ces systèmes. N'hésitez pas le cas échéant à demander, directement, à la société mère si certains outils particuliers sont aptes à marcher sur un Hades, par exemple.

Enfin, pour les personnes responsables qui ont compris que l'Hades était aujourd'hui la seule alternative réelle pour l'univers Atari, et qui on eut la chance de pouvoir s'en équiper, vous trouverez sur ce site les mises à jour de drivers et de programmes dédiés, directement accessibles et mis à jour de façon régulière.

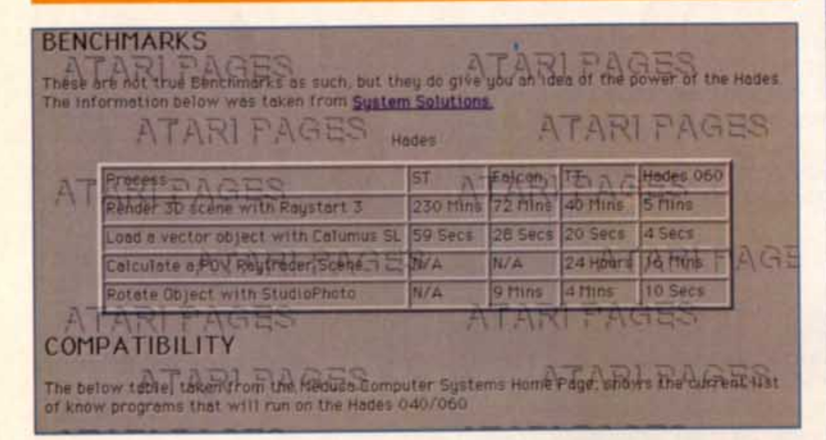
D'autres sites sont aussi à l'écoute de l'Hades. On trouve tout naturellement toutes les sociétés qui commercialisent le produit, comme Carasys pour l'Allemagne, System Solutions pour l'Angleterre etc. Mais aussi des sites de particuliers qui présentent à leur façon le produit. Rappelant les spécificités techniques, toujours aussi révolutionnaire, mais aussi des photos de la carte mère souvent de meilleure qualité que sur le site de la maison mère...

Enfin, on trouvera aussi de nombreux bench et comparatifs avec des machines Atari "normales", réalisés sur des produits particulièrement longs en temps de calcul, comme Raystart, Calamus, POV ou Studio Photo, ce qui nous démontre vraiment la puissance de cette machine en action, par des tests d'utilisateurs veinards et heureux de pouvoir clamer les richesses de ce super système qu'est l'Hades.

En conclusion pour les visites internautes de ce mois, je ne saurais que trop vous conseiller de vous équiper rapidement de façon à profiter par vous même des sites présentés, vous découvrirez dans ce même numéro des outils tout à fait adaptés et facile à mettre en oeuvre, alors plus aucune hésitation et venez me rejoindre sur le Net !

Je profite de cette occasion pour quémander aux surfeurs Ataristes, de ne pas hésiter à me contacter par email pour nous indiquer les meilleurs sites Atari qu'ils ont pu fréquenter, afin d'en faire profiter les lecteurs de STMag.

Hervé PIEDVACHE



BENCHMARKS

These are not true Benchmarks as such, but they do give you an idea of the power of the Hades. The information below was taken from System Solutions.

Hades

Process	ST	Falcon	TT	Hades 060
Render 3D scene with Raystart 3	230 Mins	72 Mins	40 Mins	5 Mins
Load a vector object with Calumus SL	59 Secs	28 Secs	20 Secs	4 Secs
Calculate a POV Raytracer Scene	N/A	N/A	24 Hours	16 Mins
Rotate Object with StudioPhoto	N/A	9 Mins	4 Mins	10 Secs

COMPATIBILITY

The below table, taken from the Medusa Computer Systems Home Page, shows the current list of know programs that will run on the Hades 040/060



The Atari Pages

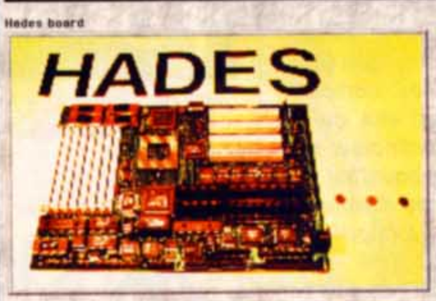
HADES 040/060

The Hades is the latest computer to be released by Medusa Computer Systems. The Hades is a Atari TT compatible machine running an enhanced version of TOS 3.06. The MC68040 model clocks in at a smooth 64MHz, while the MC68060 raced along at 50MHz. By the nature of the 060 procesor, the machine is comparable to a 200MHz Pentium PC, even though the 060 processor runs at comparitively slower 50MHz.

The Basic machine is equipped with 4MB RAM and a 1GB EIDE Hard Drive, a ET4000 W32 Graphice Card with 1MB On Board RAM



Hades board



General info

The Hades is the new computer of the Medusa Computer Systems. Hades offers you a TOS-compatibility to the Atari TT.
As processor it is possible to put in the 68040 or the 68060. It is possible to have up to 1GB RAM (EDO or normal)! And with a hard drive bigger than 1GB in the basic equipment you have got plenty of space for your dates.

Hades offers series and parallel like Atari ST, the second series of the Atari TT and LINK. Forhermore there is a bus (like at Atari Falcon) for SCSI, TT and EIDE.

On principle Hades is supplied with PCI-bus Rev. 2.00. A graphic card ET4000 W32 PCI is installed in the equipment of the computer. The basic equipment is 4MB RAM and so it is only a little bit slower than the Medusa. The Hades knows ST-RAM, which works at the same speed as the current TT-RAM.

The Hades is the first TOS-compatible computer which has 4 PCI-slots. The PCI-bus has pushed through by PCs and Power Macs and has a very quick transverrate. E.g. for quick graphic cards, netcards and SCSI-controllers.

Hades is deliverd with a PC-keyboard and a mouse. The mouse is based on Atari-standard. It isn't possible to use Atari laser printer, but if you really want to do this you can buy a Medusa computer, which supports this. In the Hades we kicked this out because of old Atari standard. We use also PC-keyboards because of the less expensive price and the more easy possibility to get them.

Hardware available for the Hades

- Star Track, DSP-card
- Computer Direct, producing Pentium card
- Graphic card ET4000
- Graphic card ET6000
- Graphic card Mach 64
- ROM-Port card in production (MW Electronic)
- Ethernetcard in production. Talk to Markus Fichtenbauer
- Soundblaster card in production. Use WWW or e-mail
- Fast & Wide SCSI card in production
- FLEXPORT card in production (communication card). Talk to Jean Conter
- Atari keyboard connector in production. Inform at Falcon Pro Center

Operating systems for the Hades

- Linux
- NetBSD (Unix like operating system), please talk to Leo Weppelman
- N.AES
- MINT
- Geneva
- MagiC in production

Technical data of Hades
The interfaces are directly implemented onto the board, you don't need any extra cards for these ones.

- Intern:
  - 4x PCI-bus
  - 2x ISA-bus
  - 1x VME-bus
  - 1x EIDE (enhanced IDE) with max. 10MB/s for 2 devices
  - 1x SCSI with max. 4MB/s for 1-7 devices (TT compatible)
  - 1x floppy (DD/HD/ED) d.h. max 2.88MB
- Extern:
  - Modem 1 (25pol. Sub-connection) with max. 19'600 baud
  - Modem 2 (9pol. Sub-connection) with max. 230'000 baud
  - Local talk (8pol. MiniDin) with max. 230'000 baud
  - Printer 25pol. Sub (TT/Falcon-compatible)
  - Midi-In/Out
  - PC keyboard connection (standard)
  - mouse and joystick (Atari compatible)

Price
The complete system, inclusive medium-designtower, 68040 processor with FPU, 4MB RAM, harddisk, floppy, graphic card, PC-keyboard and mouse is available for
For a Hades with 68060 processor you have to pay again 550.-sfr. It is also easy to make later an upgrade from 68040 to 68060, you only have to solder a pin for power supply.

Other Hades pages

- Carasys (Germany)
- Computer Direct (North America)
- System Solutions (United Kingdom)
- Emmesoft (Italy)
- Ben's Hades page


3 & 4 Octobre 1997
ATARI MESSE
Neuss
1 SEUL TICKET : DEUX SALONS
pour découvrir tout ce que le
monde ATARI dévellope pour vous
6 & 7 Décembre 1997
FORUM DES APPLICATIONS ATARI
Paris



le montage d'une dëmo

Le mois dernier je vous annonçais la suite de l'article sur le montage d'une démo dans ce numéro.

Par manque de place et aussi parce que l'interview avec le groupe "The Misfits" prend du temps (mais c'est un peu de ma faute), cette interview est reportée au mois prochain.

Rendez-vous dans le numéro 119, qui promet d'être bien garni.



la scène démo en ébullition

Ce mois-ci, un planning très chargé : le test de LA démo de l'année, j'ai nommé la SONOLUMINESZENZ. Cette démo d'AVENA dont je vous parlais le mois dernier est un vrai petit chef d'oeuvre... Elle m'a tellement plu que j'ai fait l'interview du groupe... elle est maintenant entre vos mains.

Ajoutez à tout cela l'approche des vacances et des C.P. : on peut vraiment dire que ça bouillonne !

SONOLUMINESZENZ

Je ne résiste pas : je commence tout de suite par le test de cette fabuleuse démo...

Signalons tout de suite que ce n'est "qu'une préversion" (on n'ose même pas imaginer la version finale !) mais qui a tout de même été retouchée depuis la Siliconvention (la C.P. dans laquelle elle a été présentée) pour enlever quelques bugs.

On clique fébrilement sur SL2.PRG... et c'est parti !

La musique donne le ton : c'est de la techno, plutôt transe avec des sons assez aigus, mais la musique est d'excellente qualité.

On démarre très fort sur des montagnes fractales à l'animation sans bavure, le tout surmonté d'un ciel grisâtre à la texture très réussie... lorsque j'ai fait le test de cette démo, un PCiste qui était à mes côté est resté ébahi ! Le décor reste dans les tons bleus et l'on se retrouve sous l'eau, avec de beaux rayons lumineux et des poissons en 3D, le tout d'une fluidité exemplaire.

Après cette mise en appétit plus qu'impressionnante, le logo AVENA apparaît sur nos écrans suivi de celui de la démo, en scrolling horizontal. C'est alors qu'une suite de logos noirs et blancs défilent à toute allure, en suivant le rythme d'un roulement de caisse claire...

L'écran fait un flash, et les percussions démarrent, le rythme est excellent et confirme l'impression de bonne qualité de la musique (bon évidemment il faut aimer le style...).

En même temps nous pouvons voir une alternance entre 3 écrans : d'abord un arbre en 3D aux couleurs roses et noires, qui tourne sur lui même avec des effets de zoom (excellent design)... puis une abeille en 3D mappée, de bonne taille, qui se promène sur l'écran et finit par "heurter" la vitre du moniteur au point de le "casser".

Le tout est très réaliste, le zoom très rapide, et l'impact correspond à un coup de percussion, quant aux "marques de bris de verre" elle sont bien rendues, on s'y croirait presque (mais je vous rassure, c'est sans danger... tout au plus vous reculerez devant votre moniteur).

Ces 2 écrans sont séparés par de brèves apparitions des lettres qui composent le nom de la démo.

On peut alors reprendre ses esprits grâce à une très belle image fixe... et ça repart !

L'effet suivant commence par un simple carré de couleur gris... qui se déforme petit à petit pour prendre la forme d'un visage !

L'effet est vraiment époustouflant, car une vingtaine de déformations de ce genre se suivent, dont au passage un logo Atari. La suite se compose d'effets chamarrés entrecoupés de flashes lumineux, suivis par de nombreux objets 3D, très bien animés et au rendu fort sympathique. Ensuite on a droit au fameux tunnel, passage obligé de toute démo qui se respecte. La 3D qui suit est également de la même envergure que le reste : de très bonne qualité... surtout lorsque le dernier objet apparaît : un visage en 3D mappée incroyablement bien rendu, et fortement inspiré du film "Le Cobaye". Enfin les lettres A.V.E.N.A nous apparaissent alors en 3D, tantôt sur fond métallique, tantôt coloré, et la démo se termine sur une image fixe...

Ouf ! c'est fini, vous pouvez décrocher vos ceintures...

C'est vraiment une excellente démo, qui dépasse techniquement la plupart (toutes ?) de celles qui ont été réalisées jusqu'ici.

Un petit reproche tout de même pour être pinailleur : certains objets en 3D ont un ombrage un peu exagéré, ce qui donne l'effet qu'un liquide noir coule dessus, mais bon ce n'est qu'une preview...

En tout cas si vous voulez voir ce qu'est une belle démo, essayez celle-ci : elle tiens sur une seule disquette HD et tournent sur un Falcon de base... si vous la voulez, pensez au Service Démos !

D'autres démos ont été présentées à la Siliconvention, j'en ferai les tests la prochaine fois.

Sachez tout de même que la plupart des intros sont des intros ST qui tournent aussi sur Falcon... et qui sont déjà excellentes pour un Falcon, alors sur un ST, c'est carrément du délire !

APRES LA DEMO, L'INTERVIEW

Avena est un groupe allemand, mais grâce à la magie du courrier électronique, j'ai pu réaliser cette interview à partir de mon école... Vu que je ne parle pas un mot d'Allemand, toute l'interview a donc été faite en anglais. J'espère que ma traduction vous conviendra, j'ai essayé de rester le plus proche possible des idées originales.

Parlez-moi d'Avena : qui en sont les membres, quels sont leurs hobbies (ou leur métier), leur âge, où ils habitent, et bien sûr leur fonction dans le groupe ?

Les membres d'Avena sont : jet, thyroxin, boris, tommy, tat, (fried), A. –t–

Jet : coder (22 ans) il code toute la journée !

Thyroxin : coder (24 ans) travaille à plein temps comme assembleur et installateur informatique, il code et fait de la 3D.

(fried) : coder / graphiste (22 ans) étudiant en commerce et principalement coder.

A.–T–– : graphiste (25 ans) il étudie également dans le commerce.

Tous ceux-là vivent à Hambourg en Allemagne.

Les autres membres :

Boris : coder (20 ans) il est étudiant en informatique (NDLA : visiblement, il fait de l'algorithmique de haut niveau) aux Etats-Unis, il vit en Californie.

Tommy : zikos (24 ans) désormais musicien professionnel, il vit à Brème

Tat : coder (23 ans) étudiant à l'Université de Salford (Royaume Uni)

Parlez-nous de l'histoire d'Avena, quand le groupe s'est-t-il formé, par qui ? Quelles ont été les premières productions, l'évolution du groupe...

Avena a été fondé en 1993 par boris, jet, thyroxin et (fried). Boris et (fried) viennent du groupe "Psychonomix" (Jetez donc un coup d'oeil à la démo "reality is a lie" sur ST).

Jet et thyroxin étaient du groupe "white status" (regardez donc la "a grumbler in the rutting season" sur ST également) Quand nous avons formé Avena, nous sommes passés du ST au Falcon.

Juste après, M. Coke et Tommy ont rejoint Avena.

Nous avons tout d'abord réalisé la "Dementia Demo" et beaucoup de gens l'ont aimé. Ensuite à la Fried Bits 2 nous avons présenté la "Weltschmerz Demo" car nous voulions faire quelque chose de différent. Notre démo suivante n'a fini que troisième à la Fried Bits 3 et nous avons été très déçus, tout le temps qu'on a pu passer sur l'assembleur Avena qui permet d'obtenir un bon code en asm, gérant le DSP et le 68030 du Falcon... mais quand il a été presque terminé, personne n'en a voulu, alors on a arrêté de travailler dessus (mais le source est disponible si vous êtes intéressés).



La Sonolumineszenz est réellement une très bonne démo, que vous avez présentée à la Siliconvention... je considère (comme beaucoup d'ataristes français il me semble) que c'est l'une des meilleures sur Falcon. Combien de temps avez-vous passé dessus ? Quand avez vous commencé à y travailler ? Avez-vous tout réalisé durant la C.P. ou aviez vous déjà commencé à la développer avant ?

Merci pour le compliment !

Le début du code de la démo (moteur 3D, routines son) a été développé après la Fried Bits 3. La musique également est assez vieille : elle a été faite il y a deux ans par Tommy, mais à cause du travail que nous avions, et d'un manque de motivation, il a été difficile de faire une démo assez bonne à partir des effets bruts.



La plupart du code a été fait bien avant la Siliconvention, mais seule la première minute de la démo (ou presque) tournait avant la C.P. Tous les timings, le design et les graphes ont été faits juste avant la C.P.

Comment cette démo a-t'elle démarré, qui en a eu l'idée ?

Cette démo a en fait été commencée sous prétexte d'utiliser tout le code que Tat avait écrit... la plupart des idées concernant le design et les effets sont venus de l'écoute de la musique de Tommy. Alors on a décidé de faire un mélange entre la Eko-System et la Lost Blubb au niveau du style.

Qui a produit la Sonolumineszenz ? Seulement des membres d'Avena ? Qui est le leader du groupe ?

Il n'y a pas de leader, on travaille en groupe, et n'importe quel membre extérieur au groupe peut travailler avec nous sur un projet, s'il est là au bon moment...

Pour cette démo, Agent -t- a fait les graphes 2D, Tommy la musique et Tat a écrit tout le code et fait les objets 3D.

Quels outils (machines, logiciels...) avez vous utilisés pour cette démo, et en général ?

Le code a été développé sur un Falcon standard, avec DEVPAC 3, un assembleur DSP du domaine public, le GFA Basic pour les calculs et Cyber Sculpt pour la création des objets 3D.

Agent -t- -a utilisé un PC avec Cinema-4D pour faire le rendu des images de synthèse et de certaines textures, il a également utilisé le nouvel Escape-Paint sur Falcon pour les images 2D.

Pour la musique, Tommy a utilisé un soundtrakker Amiga ("Chorus").

(NDLA : Bel exemple de développement multi-machines, comme quoi...)

Quels sont vos projets pour l'avenir ? Quelles seront vos prochaines productions ?

Surveillez bien notre site Internet (http://www.hi-computer.de/avena/) pour y découvrir ce que nous faisons en ce moment.

Il y aura aussi une nouvelle version de la Sonolumineszenz car Tat n'est pas très content du manque de design dans la version originale.

Cette version arrivera probablement en Automne.

Et peut être quelques intros, pourquoi pas ?

Que pensez vous de la scène démo allemande ? et de la scène démo Atari en général ?

La Siliconvention 2 était géniale, mais la scène manque sérieusement de compétition, car très peu arrivent à coder sur le Falcon.

Les PC sont si rapides qu'il n'y a plus vraiment de raison pour les coders d'utiliser encore ce bon vieux Falcon (même s'il cela reste une excellente machine).

Les différentes scènes de démo Atari sont en train de disparaître, mais de manière étonnamment lente.

Quel est votre avis sur Atari et les machines compatibles TOS, les aimez-vous toujours ? Comment pensez-vous qu'elle peuvent rester en vie (ou pas...) Avez-vous entendu parler du Medusa, de l'Hades et du Phenix ? Si oui que pensez-vous de ces clones (ou d'autres) ?

On aime toujours les vieilles machines et parfois on pense refaire une petite démo pour le ST (on adore coder en Overscan), mais le problème c'est le temps...

Toutes les nouvelles machines semblent assez intéressantes, mais nous ne pensons pas qu'elles pourront contrer la montée des PC.

Ils sont maintenant tellement puissants, et il y a tellement de nouveaux logiciels qui sortent (même si 90% sont nuls) que leur succès est inévitable.

LES NEWS

Concernant l'intro de POPSY TEAM réalisée à la Volcanic 3, je me dois d'apporter un rectificatif : cette intro n'est qu'une préversion, et de plus son nom est IFS Demo (Pospsy Team est le nom du groupe et non de la démo), vous pouvez contacter les auteurs (qui sont lyonnais) à l'adresse suivante :

MICRO FAN CLUB DE LYON
7 rue Bourdan
69003 Lyon
(métro guillotierre)

Le groupe Oxygène quitte la scène Démo... ils ont en effet font leurs adieux dans leur dernière démo P.C. (appelée O__SOLEX), qui ceci dit au passage est vraiment excellente... le dernier écran de la démo laisse apparaître le nom de toutes leurs productions, dont une grande partie sur ST.

Si vous vous sentez un peu seul avec votre atari, et voulez collaborer à un projet sur nos machines, voici une association nommée QUEEN-MEKA qui a pour but "d'assurer la survie de nos machines grâce au soutien fourni aux développeurs et à la distribution...

Cette association recherche des collaborateurs afin d'aider à la conception d'un fanzine sur disc.

Contact :
Fodor Gregory
10, allée des noisetiers
76300 Sotteville les Rouen
Tel : 02 35 62 54 36

RENDEZ VOUS AUX C.P.

C'est bien connu, l'été et les vacances, c'est la saison des C.P., alors voilà de quoi remplir vos agendas. Pour ne pas faire de jaloux, je vous les donne dans l'ordre chronologique :

System Party, du 11 au 14 Juillet 1997 à Vaureal Contact :
VOISIN JOHN PAUL
29, rue de la Belle Saison
95490 VAUREAL
Tel : 01 34 43 13 97 (demander Jimmy)

Gigafun 97, du 31 Juillet au 5 Août 1997 à Offendorf Contact :
HEISSLER Olivier
5, rue Hochweg
67850 Offendorf

Place to Be 5, du 14 au 16 Août 1997 à Pau
Contact : Association MIPS
2, rue Rausky
64000 Pau
Tel : 05 59 30 65 82
Minitel : 3615 RTEL Bal Place to Be
e-mail : mips@mygale.org

Netzone Party 97, du 25 au 29 Août 1997 à Mont de Marsan Contact :
Association Netzone
226, rue du château d'eau
40000 Mont de Marsan
Tel : 05 58 75 28 95
Minitel : 3615 RTEL Bal NetZone
e-mail : brunel@quaternet.fr

Bon, vous n'avez pas d'excuse pour ne pas y aller, il y en a dans le Sud, dans le Nord et en Région Parisienne ! Je serai présent dans la mesure du possible à ces C.P. pour vous en parler dans STMag.

SERVICE DEMOS

Un petit mot (désormais traditionnel) sur le Service Démos : c'est un service qui vous propose par courrier de nombreuses démos ST et Falcon au prix de 15 F la disquette.

L'adresse est la suivante :
Thirard Frédéric - Service Démos
35, chemin des beaux vents
95610 Eragny sur Oise

Pour toute demande de liste (liste que vous trouvez régulièrement sur la disquette de votre magazine favori) n'oubliez pas de joindre un timbre.

Cette liste est également disponible sur le site Web de STMag (http://www.stmag.pressimage.fr).

SEE YA SOON

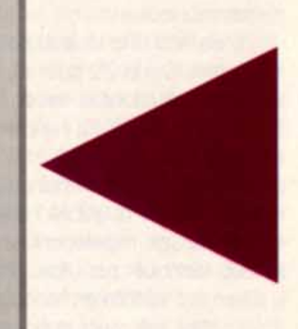
Ca a été bien chargé ce mois-ci, j'espère que vous avez apprécié... Je vous rappelle que si vous avez produit une démo, une intro, que vous êtes membre d'un groupe ou que vous organisez une C.P. (même petite), n'hésitez pas à me contacter pour que l'on parle de vous dans ces colonnes.

Le mois prochain sera ensoleillé par le test des autres démos et intros de la Siliconvention et également l'interview de "The Misfits" (voir encadré). D'ici là je souhaite à tous ceux qui partent en Juillet d'excellentes vacances, n'oubliez pas d'acheter votre STMag pour autant !

Frédéric THIRARD
thirard@planete.net

SHAREWARES

spécialiste : Jean Jacques ARDOINO





freewares tous azimuths

Comme les mois précédents, l'actualité shareware est riche, puisque ce sont près de dix-huit mégas (compactés) de programmes qui fournissent la base de cet article. Mais, contrairement aux autres mois, il y a moins de mises à jour et beaucoup plus de nouveaux programmes.

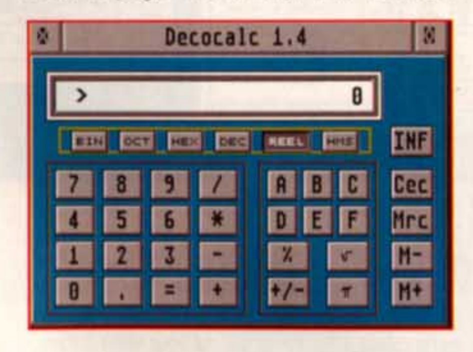
Je vous disais le mois dernier que ftp.cnam.fr avait été contraint de fermer pour des raisons techniques et que nous espérions sa réouverture très prochaine. C'est chose faite aujourd'hui. Les animateurs du ftp (David Cure et Sébastien Truttet) ont trouvé, avec la collaboration de Rémy Card, un nouvel hébergement et ont travaillé sans relâche pour que le nouveau site (ftp://ftp.ibp.fr/pub/atari/) soit opérationnel le plus vite possible. Et, si le dossier Incoming n'est toujours accessible qu'en écriture pour éviter qu'il soit utilisé pour faire circuler des fichiers prohibés avant tout contrôle, le nouveau site ftp contient un dossier News où on pourra trouver les dernières nouveautés. Le principe de l'upload est toujours le même : c'est dans le dossier Incoming, on joint au fichier un petit descriptif dans un fichier auquel on donnera l'extension .UPL (pour qu'il soit aisément repérable) et on envoie un e-mail (atari@ftp.ibp.fr).

Voilà donc une affaire rondement menée. Bienvenue au nouveau ftp IBP !

Sur internet, les ataristes se doivent aussi de connaître l'existence de la page web de Jo Vandeweghe. Déjà connu pour ses traductions en français de divers ressources et documentations de sharewares, Jo a réalisé une page web recensant les liens vers les pages de plus de cent soixante auteurs de logiciels (sharewares et freewares, mais aussi commerciaux), classés par noms de logiciels.

Gros boulot ici aussi, mais d'une utilité essentielle. En effet, même si on trouve la plupart de ces programmes sur ftp, on trouvera, grâce aux pages web, des descriptions beaucoup plus claires et on pourra suivre les projets en cours. On apprendra, par exemple, que Fabrice Girardot met la dernière touche à la version 6.0 de Menu, un très bon sélecteur de configurations de démarrage pour Falcon, et que cette version 6 constituera un grand pas en avant. Et, de plus, grâce à la page de Jo, on pourra aussi télécharger des programmes ou des updates qu'on ne trouve pas toujours sur ftp.

Deuxième bravo du mois... Pour ceux d'entre vous qui ont accès à internet, allez donc visiter la page de Jo, dont voici l'adresse :



http://www.ping.be/bin10575/prg-ind.htm. J'espère qu'elle passera correctement dans ces colonnes. Si jamais la justification devait insérer des espaces superflus à la lecture, sachez qu'il n'y a aucun espace dans l'adresse de la page.

A propos de justification, je dois apporter quelques précisions par rapport aux bidouilles du NEWDESK.INF que j'ai présentées sur la page 62 du numéro 116, à propos de Dom's Viewer. La justification du texte ayant sévèrement frappé, il est impossible de reproduire correctement la ligne à introduire dans le fichier INF.

Voici à nouveau ces modifications dans lesquelles j'ai remplacé les espaces par des signes "+". D'autre part, je demanderai à Godefroy de veiller à ce que chaque ligne tienne sur une ligne, tout sera ainsi beaucoup plus clair.

```
#G+O3+O4+2OO+C:\VIEWER\VIEWER.PRG@+ "" @+@
#G+O3+FF+OOO+ *.APP@+@+@+
#G+O3+FF+OOO+ *.PRG@+@+@+
#G+O3+FF+OOO+ *.PRX@+@+@+
#G+O3+FF+OOO+ *.AC * @+@+@+
#Y+O3+FF+OOO+ *.GTP@+@+@+
#P+O3+FF+OOO+ *.TTP@+@+@+
#F+O3+O4+OOO+ *.TOS@+@+@+
```

Bien entendu, il faudra remplacer chaque signe "+" par un espace... Par ailleurs, vous constaterez que la place de cette ligne supplémentaire doit se trouver juste avant les lignes concernant les extensions d'applications. Merci à Roland Prajoux de m'avoir signalé que j'avais omis de le préciser. Cette place dans le NEWDESK (ou DESKTOP) est en effet très importante. Vous constaterez aussi, en lisant l'extrait de NEWDESK.INF plus haut, que d'autres extensions d'applications ont été déclarées, notamment " *.AC * ".

C'est un petit truc que je trouve pratique. En effet, vous savez que beaucoup d'accessoires peuvent également être lancés comme applications si on les renomme en ".PRG". Avec cette ligne dans le NEWDESK, je peux lancer un accessoire désactivé comme une application, par un simple double clic, sans devoir le renommer au préalable. De la même façon, j'ai introduit une ligne pour " *.PRX" mais c'est moins utile : en général, ce sont les programmes en dossier auto qui sont renommés en PRX quand ils sont désactivés, et ces programmes ne peuvent pas toujours être lancés manuellement. A manier donc avec précaution.

Les mises à jour

Parmi ces 17,5 Mo de nouveautés, vous vous doutez que nous allons trouver des mises à

jour. Et vous avez raison, notamment en matière de communication.

Entre Alta Lista 1.5, outil pour lister les documents html, Costa 2.12 pour contrôler le coût de ses communications, la version 1.25 de CAB OVL, Finger 1.3, AtarIRC 0.72, Newsie 0.78, HTML Help 1.3, Sting 1.02 et Swiftel 3.50, cela nous fait beaucoup de programmes dont le suivi est très recherché. J'en ai oublié ? Effectivement. J'ai oublié StarCall, maintenant en version 2.1s et, surtout, distribué par Parx dans une version entièrement traduite en français.

Et c'est justement la page de Jo qui permet de découvrir l'existence d'une version 3.1 de MemFile, un éditeur hexa (fichiers et secteurs) réalisé par Dan Wilga (l'auteur principal de NeoDesk). Restons dans les utilitaires avec MultiStrip 1.2, qui installe une palette affichant les applications actives sur les systèmes multitâches, les Mupfel Tools 11 pour les utilisateurs de Gemini, la version 2.49 de Menu Info, Freedom 2.01, sélecteur de fichiers alternatif bourré de fonctions intéressantes...

La liaison entre Atari et PC est assurée par Parallel Copy, maintenant en version 2.20.

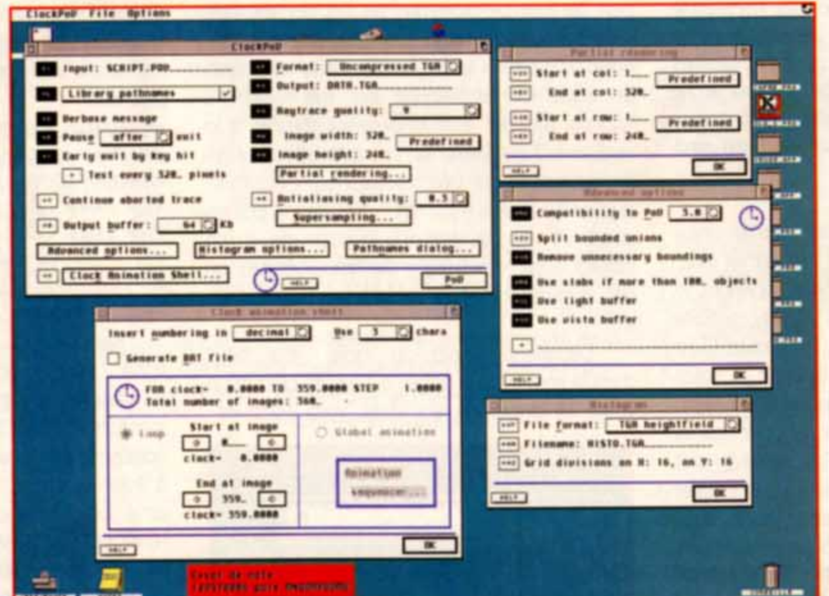
Du côté des applications graphiques, Dirk Klemmt propose une version 3.01 de son portage de POV. M Player est en version 2.49 pour les 68030 et plus, et en version 2.47 pour les STE. Avec Eurêka, nous avons une release chaque mois, je vous propose donc une release 0697 mais, pour ceux d'entre vous qui recherchez la toute dernière mise à jour, sachez que, au moment où vous lirez ces lignes, la version suivante sera imminente et que vous pouvez la trouver sur la page web de l'auteur, page que vous trouverez aisément grâce à la page de Jo. Et n'oublions pas EB Model, LE modeleur pour POV sur Atari, maintenant dans une version 3.13.

Pour Bad Mood, le moteur destiné à lire les fichiers WAD de Doom et devant aboutir à un portage sur Falcon, le projet avance. La dernière release (zêta) de la version 2.16 apporte des routines rendant les murs impossibles à traverser et nous nous dirigeons vers une version 2.20 qui devrait gérer le son. Bad Shell, le shell pour Bad Mood, est maintenant en version 2.0.

Revenons sur la version shareware de Running. Ce que j'en ai dit le mois dernier peut laisser entendre que 4 mégas, en dépit de ce que dit l'auteur, sont insuffisants pour lancer le jeu. Il n'en est rien. J'ai bien la confirmation que Running tourne sur des Falcons 4 Mo. Il se trouve simplement que les miens, en démarrant avec la touche Control, démarrent d'une part en 16 couleurs, quelle que soit l'option que je donne en NVRam, et ne me laissent que 3,73 Mo de libre pour l'un, et 3,65 Mo pour l'autre. Ce qui est insuffisant. Si, en démarrant avec la touche Control, vous avez au moins 3,76 Mo de libres, alors Running tournera sans problème.

On a laissé entendre que je me trompais, façon élégante sans doute pour dire que je racontais des conneries, mais sans m'apporter aucune solution. Mais, la solution, j'ai fini par mettre la main dessus. C'est mon driver Hushi qui bouffe trop de RAM au démarrage.

En effet, en changeant de driver pour un driver ICD, j'obtiens 3,78 Mo de libres et n'ai aucun problème pour lancer Running. Avec quel driver peut-on obtenir les 3,95 Mo libres annoncés par l'auteur ? Avec AHDI ? Ou bien dois-je revoir un détail dans la configuration de Hushi ? On en apprend tous les jours... En tout cas, si vous n'avez pas assez de RAM pour lancer Running mais avez la possibilité d'installer un autre driver, vous savez ce qui vous reste à faire.



Base64 Decoder 0.9

Freeware de Swead

jeremy@worldnet.fr

Les fichiers qui circulent par internet sont souvent compactés, bien entendu, mais aussi encodés car beaucoup de protocoles sur le net n'acceptent de véhiculer que du texte. De plus, grâce à l'encodage, on pourra aussi faire circuler des fichiers par des moyens comme l'e-mail ou les newsgroups. Les formats d'encodage les plus connus sont, sur PC et Atari, l'UUEncode et, sur Mac, le BinHex.

Mais l'encodage en Base64 est de plus en plus utilisé. Il sera donc utile de posséder un utilitaire qui soit capable de décoder des archives "encoquillées" dans ce format. Base64 Decoder est un programme simple et sommaire, mais il est efficace est rapide.

En attendant une prochaine version qui sera directement capable de reconnaître et d'extraire la partie codée en Base64 à l'intérieur de n'importe quel fichier, il faudra, avec celle-ci, d'abord extraire manuellement la partie codée dans un fichier à part (avec un bon éditeur de texte, c'est un jeu d'enfant), puis mettre en oeuvre le TTP.

Tout cela est précisé dans la documentation (en français).

ClockPoV 1.6

Freeware de Rémi Villatel

20 Route de Saint-Valéry

76450 Cany-Barville

maxilys@worldnet.fr

Tous les shells pour POV ont le même objectif : fournir à l'utilisateur une interface réunissant tous les accès aux outils qu'il faut combiner et mettre en oeuvre pour mener à bien la création d'une image de synthèse. Après, chacun d'entre eux présentera plus ou moins d'accès, de côté pratique...

ClockPoV, freeware écrit en GFA 3.6, propose une foule de paramètres, en passant par les chemins des outils (éditeur de scripts, viewer, librairies, scenes, POV, etc.), mais aussi les paramètres de preview ou de rendering : on peut , bien entendu, préciser le format de sortie, mais aussi des rendus partiels, l'anti-aliasing, les options d'histogramme, des paramètres d'animation, etc. Tout ceci peut se paramétrer à partir des menus, mais est aussi directement accessible à partir de la fenêtre principale, par des boutons et des pop-ups.

ClockPoV, par contre, ne peut pas être interfacé avec un modeleur comme EB Model, mais ce n'est pas forcément une limitation qui lui est propre. Je ne me souviens pas avoir vu la gestion d'une application comme un modeleur dans un shell pour POV. Mais il faudra que je vérifie.

Tout est en anglais ici : programme, documentation, mais les amateurs de POV doivent être aussi habitués à l'anglais que les amateurs de Calamus ou de nombreux sharewares le sont à l'allemand.

En tout cas c'est bien fait et, dès la première ouverture, on voit que la manipulation de

ce gigantesque tableau de bord ne sera pas trop compliquée, une fois qu'on s'y sera un peu familiarisé.

Color TT

Freeware de Guillaume Tello
240 rue Estienvrin
49260 Montreuil Bellay
gtello@planete.net

L'AES du TT n'a pas prévu la gestion d'icônes en couleurs, bien que cette machine offre des résolutions graphiques et des performances largement suffisantes pour cela : il n'y a qu'à lancer Interface, MultiTOS ou MagiC pour s'en laisser convaincre.

Color TT s'utilise très simplement. Il suffit d'installer la version correspondant au TOS utilisé (3.05 ou 3.06) en dossier AUTO, après avoir copié les deux fichiers d'icônes (couleur et monochrome) à la racine du lecteur C. Il est bien entendu que, quand je dis "lecteur C", il s'agit du lecteur de démarrage. Les utilisateurs d'ICD qui ont plusieurs partitions de démarrage adapteront cette présentation à leurs besoins. Quant au lecteur A, je ne pense pas que, quand on force un démarrage sur disquette, on tienne absolument à avoir des icônes en couleur sur le bureau : squeezer le disque dur sert surtout dans les cas d'urgence ou pour lancer un jeu.

Les utilisateurs avertis, une fois qu'ils auront compris le principe des deux fichiers d'icônes (voir la documentation), n'hésiteront pas, ensuite, à personnaliser leurs icônes. Car, quand on commence à avoir un joli bureau, on a vite envie d'en exploiter les possibilités au maximum.

Comme le programme Color TT doit être installé après MINT (la plupart des gestionnaires de démarrage, ainsi que d'autres applications, offrent des fonctions pour définir l'ordre réel des programmes dans le dossier AUTO), il ne se chargera pas dans le cas d'un démarrage sous MultiTOS, puisque ce dernier offre un AES qui gère lui-même les icônes en couleur.

Congas

Freeware de Lionel Loscos
lloscos@imaginet.fr

Simple à configurer, et à utiliser, Congas sert à envoyer des messages sur les pagers Tam-Tam, en utilisant les services Minitel. Son avantage réside bien sûr dans le fait qu'on peut préparer un message à l'avance, et il s'agit d'un avantage notable car tout le monde sait que ce type de messagerie, en 0836, coûte la peau des bongos. Il était donc normal que Congas vise plus grand...

On y définira les numéros à appeler (on peut expédier un message vers trois pagers en même temps), le code Minitel, la chaîne d'initialisation du Modem, et on pourra aussi gérer les appels différés.

CONGAS V1.10
Envoi de Message: MESS
Transfert Régional: TRANSF
Réception Différée: DIFF
Lire vos Messages: LIRE
Modifier Code d'Accès: CODE
Configurer CONGAS: CONFIG
Quitter

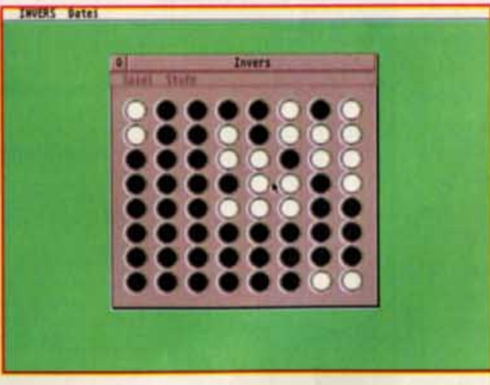
Alors, tout de suite, quand je vois un programme utile comme Congas, il me vient l'envie de fonctions supplémentaires. D'abord, fonctionne-t-il avec un vrai Minitel ? cela peut être utile que ce soit vérifié. Ensuite, ce programme pourrait étendre son accès aux autres pagers et même à SFR ou Itineris, puisque les réseaux GSM gèrent les SMS. Et, enfin, un répertoire de destinataires pourrait être inclus. Dans une config des pagers on définirait les numéros d'appel des serveurs pour Tam-Tam, Kobby, Tatoo, Itineris, SFR et ensuite, pour chaque fiche de destinataire, il suffirait de préciser le pager correspondant.

Ce ne sont que des idées, pas des exigences. Mais je pense que, plutôt que de multiplier des programmes qui communiqueraient avec un seul type de pager, une application universelle présenterait un intérêt indéniable. C'est du boulot, c'est sûr, mais cela pourrait se compenser par le passage en shareware.

En tout cas, tel qu'il est conçu, il me semble que Congas pourrait constituer un bon point de départ à un tel projet. En attendant, les utilisateurs de Tam-Tam, jetez un oeil à cet outil pratique et bien fait.

Vier Gewinnt 1.1 & Invers 1.0

Freewares de Dirk HAGEDORN
Asmecke 1
59846 Sundern
Allemagne
dirkhage@aol.com



La série "Play it again, GEM !" de Dirk Hagedorn, vous n'avez pas oublié ? Il s'agit d'un projet, avec déjà un bon nombre de réalisations, de portage de jeux divers, dont des jeux de société connus, sous une interface GEM compatible avec toutes les machines et toutes les résolutions (ou presque), y compris dans les environnements multitâches.

Voici, dans cette série, deux jeux sympas. Le premier, Invers, propose un plateau où se trouvent des pierres avec une face noire et une face blanche. Chaque fois que vous retournez une pierre, toutes les pierres autour de celle-ci sont également retournées. Le but est de manipuler les pierres de façon à ce que le plateau n'affiche que les faces d'une seule couleur. Le second, Vier Gewinnt, n'est rien d'autre qu'une adaptation de Puissance 4 : dans huit colonnes de huit cases, il s'agit, pour chacun des joueurs, de placer les pièces de façon à aligner quatre pièces de sa couleur avant son adversaire. Dans le premier jeu, on joue seul, mais dans le second on joue contre l'ordinateur.

Comme tous les jeux de cette série (Sokoban, Nanjing, 3D Lab, Don't Worry...) c'est simple, stable et d'un bon niveau de jeu.

JAnE 1.52

Shareware de Harald BECKER, 200 F
Ferrenbergstra e 41 51465 Bergisch Gladbach
Allemagne

JAnE est un éditeur de textes allemand, et jamais traduit, fonctionnant sur toutes machines (TOS 1.04 minimum). Hormis quelques exceptions, on trouve en général d'un éditeur de texte à l'autre des fonctions à peu près équivalentes, le choix de l'éditeur devient alors une affaire de goût. On retrouve la plupart des fonctions utiles dans JAnE, avec quelques particularités intéressantes : JAnE est compatible avec les systèmes multitâches, utilise GDOS et SpeedoGdos, propose un mini éditeur hexa qui reprend automatiquement un bloc sélectionné (16 caractères maximum), charge et sauve en binaire, et peut aussi enregistrer et utiliser des macros.

Si la police utilisée l'est obligatoirement pour l'ensemble du texte, les attributs, par contre, concernent les parties de texte souhaitées. On peut utiliser le gras, l'italique, le souligné, etc., mais aussi des couleurs différentes. Le problème, c'est que le texte, lu sous un autre éditeur, présente alors des codes "parasites" là où des attributs ont été utilisés. Mais la solution est immédiate : on peut choisir, dans la configuration, de supprimer tous les attributs ou, mieux encore, de décider que les attributs seront sauvés dans un fichier séparé.

JAnE, qui était un programme commercialisé, est maintenant en shareware.

Multiplicity 2

Shareware de Martyn Tidd, 150 F
6 the Hollow
Gossops green

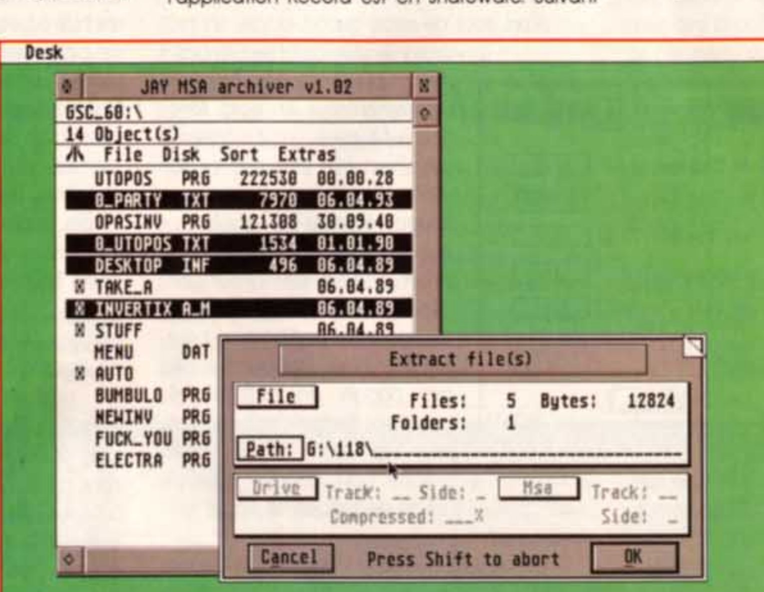
Crawley, West Sussex, RH11 8BT
Angleterre
mtidd@fffnet.demon.co.uk

Avec le Falcon et les nouvelles machines se pose bien évidemment la question du multimédia. Vous savez, ce terme très branché qui fait vendre des machines sous son appellation en laissant surtout croire que les autres ne le sont pas, multimédia. Par exemple, le Falcon, comme le Macintosh, ont un hardware capable d'exécuter des applications multimédia. Mais on vend, à grand renfort de publicité, des PC sur lesquels on colle des enceintes et un lecteur de CD, et on appelle ça des machines multimédia. Précision habile, car jouant sur la naïveté et le manque de connaissance d'une partie du public. Et les gens hésiteront à acheter une configuration qui ne porte pas l'estampille "multimédia". Imaginons qu'un fabriquant de chaussures parvienne à installer l'idée de "chaussures pour marcher". Eh bien, petit à petit, beaucoup de gens hésiteront à acheter des chaussures qui ne sont pas garanties "pour marcher". C'est idiot ? Oui, j'admets, car il faudrait vraiment que le monde soit tombé bien bas pour se faire avoir sur des histoires de godasses. Mais, dans le cas de l'informatique, ce genre de considération peut suffire à installer des marchés...

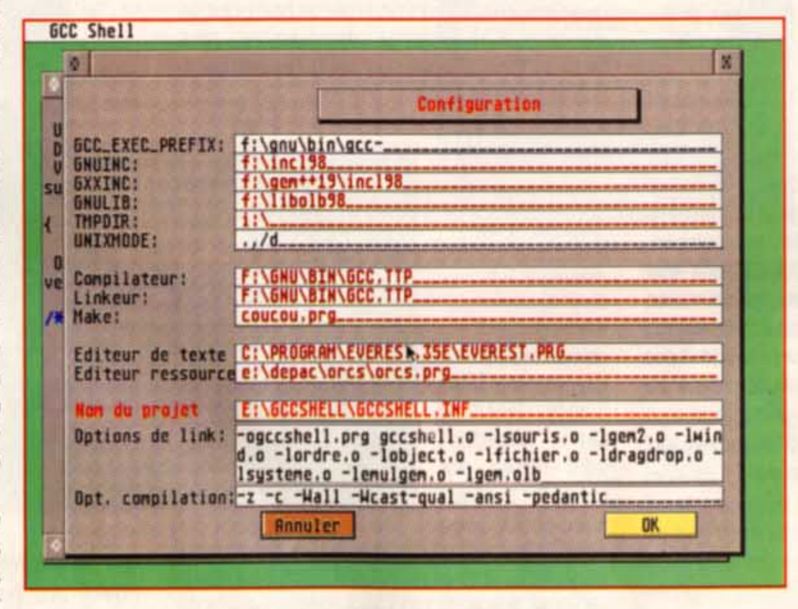
Le Falcon peut faire tourner des applications gérant du son, de l'image, de l'hypertexte, des films, tout cela se combinant pour générer des applications de présentation, par exemple. Les jeux, à partir du moment où ils utilisent des parties d'animation, une certaine interactivité, des sons crédibles, une possibilité de jouer en réseau, etc., sont en quelque sorte du multimédia sans le savoir.

Mais il faudrait que se développent sur Falcon des applications permettant des montages intéressants et agréables comme le font Director, Apple Media Tool ou Acrobat Reader 3.

Dans cette optique, Multiplicity est à considérer. Dans sa version 2, réservée au Falcon sous système multitâches, c'est plutôt pas mal, comme permet d'en juger une animation qui circule sur les serveurs. Multiplicity se présente sous forme de deux programmes, l'un pour générer les animations et l'autre pour les jouer. Multiplicity utilise ensuite des applications annexes comme M Player ou Aniplayer, MovieO3O, 1stGuide, etc. L'application Play-back peut être librement distribuée, mais l'application Record est en shareware. Suivant les animations, on manquera souvent de mémoire sur une machine 4 Mo. Donc 14 Mo sont vraiment conseillés.



Chaque animation lisible sous Multiplicity Play-back possède ses propres chemins. Il faudra donc procéder à une petite configuration de chemins quand on ouvrira le fichier de démonstration.



Jay MSA 1.02

Shareware de Jan Krupka, 90 F

Trnkova 26 Olomouc 779 00
Tchécoslovaquie
http://www.inf.upol.cz/krupkaj/jay
krupkaj@risc.upol.cz

Vous savez qu'il existe un moyen de faire circuler des disquettes sous forme de fichiers image. C'est très utile quand on a réalisé un jeu qui se lance par boot secteur : une simple copie de fichiers ne suffirait pas à envoyer, par modem par exemple, une version en état de fonctionnement.

L'application qui gère ces images sur Atari est MSA, dont la dernière version est la 2.3+, offrant une compression LZW intégrée. Suffisant pour générer une image ou pour reproduire le contenu de l'image sur une disquette, MSA présente toutefois certaines limites : on ne peut pas copier le contenu d'une image dans un dossier sur un disque dur, il faut obligatoirement passer par une disquette. De plus, aucune possibilité de voir le contenu de l'image. Et ces quelques mots vous laissent sans doute deviner où se situe l'intérêt de Jay MSA...

Jay MSA, en effet, est capable d'ouvrir les images MSA et d'en présenter le contenu dans une fenêtre. Un bon point de départ, d'autant plus que la hiérarchie des répertoires est active, et on peut encore ouvrir les dossiers, modifier l'ordre de tri, comme dans une fenêtre du bureau. On peut aussi y sélectionner des fichiers, et c'est là qu'on découvre tout l'intérêt du programme. Une fois paramétré le chemin du viewer (1stGuide ou ST-Guide, par exemple) et du clipboard, rien de plus simple que de consulter un readme contenu dans l'image MSA. Ca commence à vous intéresser... Mais attendez la suite.

On peut aussi extraire les fichiers sélectionnés et les copier où on veut, donc directement sur un disque dur, convertir les anciens formats MSA en nouveau format 2.3+, utiliser un masque pour sélectionner un type de fichiers, en utilisant des jokers simples, ou plus complexes comme sous Unix. On peut bien sûr générer des images MSA.

Un conseil d'utilisation : les menus se trouvent dans la fenêtre, se déroulent en cliquant (comme sur Mac) et doivent être manipulés

Logiciel	Description	Version	Chemin sur le 3 6 1 5 STMAG
AGATe	Création de GIF animés	1 . 2	/GRAPH/ANIM/AGATE 1 2 .TOS
Alta Lista	Listing de pages html	1 . 5 New !	/COMMS/ALTLST 1 5 .TOS
AtarIRC	Dialogue en direct sur internet	0 . 7 2 New !	/COMMS/IRC_07 2 .TOS
Awele	Jeu africain d'Awele	1 . 01	/JEUX/SOCIETE/AWELE 101 .TOS
Base 6 4 Decoder	Décodeur Base 6 4	0 . 9 ‹ –	/COMMS/BASE 6 4DC .TOS
Bitmap View IV	Visualiseur d'images	4 . 2 . 0b	/GRAPH/UTILS/BV 4_4 20B .TOS
BubbleGEM	Bulles d'aide sur systèmes multitâches	02	/UTILS/SYSTEM/BUBBLE 02 .TOS
CAB	Browser WEB et HTML	1 . 5	/COMMS/RESEAUX/CAB_1 5 .TOS
CD Merge	Edition des bases de CD Player		/MUSIQUE/CD_MERGE .TOS
CKBD Deluxe	Emulation de claviers + accents	1 . 5	/BUREAU/DIVERS/CKBD_1 5 .TOS
ClockPoV	Shell pour POV	1 . 6 ‹ –	/GRAPH/DESSIN/POV/CLKPOV 1 6 .TOS
Color TT	Permet les icônes couleur sur bureau du TT	‹ –	/UTILS/DIVERS/COLOR_TT .TOS
Congas	Envoi de messages sur Pagers TAM-TAM	‹ –	/COMMS/CONGAS .TOS
Connect	Emulateur de terminal	9 5	/COMMS/TERMINAL/CONN 9 5 .TOS
COPS	Panneau de contrôle en fenêtre GEM	1 . 06F	/UTILS/SYSTEM/COPS 106F .TOS
Costa	Coût des communications téléphoniques	2 . 1 2 New !	/COMMS/COSTA 2 1 2 .TOS
CPXE	Modules CPX pour COPS	1 . 00	/UTILS/DIVERS/CPXE_100 .TOS
Decocalc	Calculatrice	1 . 4 New !	/UTILS/DIVERS/DECOCA 1 4 .TOS
Diapo	Catalogueur d'images	1 . 03	/GRAPH/UTILS/DIAPO 103 .TOS
Dom's Viewer	Visualiseur de documents	1 . 01	/UTILS/FICHIERS/VIEW 101 .TOS
EB Model	Modeleur pour POV	3 . 1 3 New !	/GRAPH/DESSIN/POV/EBMOD 3 1 3 .TOS
Egale	Comparaison de fichiers	3 . 8 2E	/UTILS/DIVERS/EGAL 3 8 2E .TOS
Eurêka (rev 06 . 9 7)	Traceur	2 . 1 2 New !	/SCIENCES/MATHS/EURK 06 9 7 .TOS
First Guide	Visualiseur et aide en ligne	02 9 7	/UTILS/DIVERS/ 1STG02 9 7 .TOS
FlaySID	Emulateur soundchip du Commodore 6 4	1 . 2	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/FLAYSD 1 2 .TOS
Frac Irc	IRC sous GEM	1 . 10	/COMMS/RESEAUX/FRCIR 1 10 .TOS
Freedom shareware & démo	Sélecteur de fichiers	2 . 01 New !	/UTILS/SYSTEM/FREDM201 .TOS
GCC Shell	Shell pour le développement sous GCC	2 . 1 3a New !	/PROGRAMM/OUTILS/GCCSH 2 1 3 .TOS
Gemview	Convertisseur d'images	3 . 1 7	/GRAPH/UTILS/CONVERT/GVW_V 3 1 7 .TOS
GFA Shell	Shell pour le GFA Basic	1 . 05	/PROGRAMM/OUTILS/GFASH 105 .TOS
God Boy - BombJack	Emulation de BombJack sur Gameboy	‹ –	/JEUX/DIVERS/GOD_B_BJ .TOS
God Boy - Bubble Bobble	Emulation de Bubble Bobble sur Gameboy	‹ –	/JEUX/DIVERS/GOD_B_BB .TOS
HomePage Penguin	Composeur de home page html	1 . 6 3	/COMMS/RESEAUX/HP_PN 1 6 3 .TOS
Invers	Jeu de réflexion	1 . 0 ‹ –	/JEUX/REFLEXIO/INVERS 10 .TOS
JAnE	Editeur de textes	1 . 5 2 ‹ –	/BUREAU/TTEXTE/JANE 1 5 2 .TOS
Jay MSA	Gestion et visualisation d'archives MSA	1 . 02 ‹ –	/UTILS/COMPACT/JYMSA 102 .TOS
Kivi QWK Reader	Reader off line	2 . 01	/COMMS/BBS/KIVI_201 .TOS
Let's Go Memo	Jeu de Memory	1 . 5g	/JEUX/REFLEXIO/LGM 1 5G .TOS
M.Player	Player de QuickTime , AVI , FLI	2 . 4 9 New !	/GRAPH/ANIM/MPLYR 2 4 9 .TOS
Memfile	Editeur de secteurs	3 . 1 New !	/UTILS/DISK/EDITEURS/MEMFIL 3 1 .TOS
Multiplicity	Logiciel d'animation multimédia	2 ‹ –	/GRAPH/ANIM/MP 2_SW .TOS
MultiStrip	Palette pour applications courantes	1 . 2 New !	/UTILS/SYSTEM/MSTRIP 1 2 .TOS
NEWSie	Reader de news internet	0 . 7 8 New !	/COMMS/RESEAUX/NEWSIE 7 8 .TOS
Notes	Notes sur le bureau	1 . 03	/UTILS/DIVERS/NOTES 103 .TOS
OCR	Reconnaissance optique de caractères	1 . 4E F	/BUREAU/TTEXTE/OCR 1 4E_F .TOS
PaCifiST	Emulateur Atari sur PC	0 . 4 3	/EMUL/SYSTEMS/PCST 04 3 .TOS
POV-Ray	Raytracing	3 . 01 New !	/GRAPH/DESSIN/POV/POVR 301 .TOS
ResourceMaster	Editeur de fichiers ressources	2 . 05 1b	/UTILS/FICHIERS/RSM205 1 .TOS
Screen Artist	Screensaver spécial TT et Falcon	1 . 0	/UTILS/DIVERS/S_ART_10 .TOS
Seven Up	Editeur de textes	2 . 3 3	/BUREAU/TTEXTE/ 7UP 2 3 3B0 .TOS
SGscan	Répertoire de fichiers sous ST-Guide		/UTILS/FICHIERS/SGSCAN 1 1 .TOS
ShutDown for MagiC	Alternative au Shutdown de MagiC	1 . 5	/UTILS/SYSTEM/SHUTDW 1 5 .TOS
StarCall	Emulateur terminal	2 . 1SF New !	/COMMS/TERMINAL/STAR 2 1SF .TOS
Swiftel Photo	Emulateur minitel	3 . 50 New !	/COMMS/VIDEOTEX/SWFT 3 50 .TOS
Tabi	Générateur de tableaux html	1 . 1	/COMMS/RESEAUX/TABI 1 1 .TOS
UPSIS	Dessin vectoriel	2	/GRAPH/UPSIS 9 5 .TOS
Vier Gewinnt	Jeu de Puissance 4	1 . 1 ‹ –	/JEUX/REFLEXIO/VIERGW 1 1 .TOS

avec précaution, sous peine de voir s'ouvrir des boîtes indésirables. Le mieux est d'effectuer un clic sur le titre du menu et de relâcher le bouton. Le menu se déroulera et restera ouvert jusqu'au prochain clic.

Comme vous le voyez, Jay MSA est un programme très complet et qui peut rendre de grands services. Il contient une aide en ligne sous ST-Guide et s'avère pratique d'utilisation, dès qu'on maîtrise les précautions à prendre avec les menus.

God Boy – Bubble Bobble & BombJack

Freewares de Leon O'Reilly
Cwm Isaf
Abermule, Montgomery
Powys
SY15 6JL
http://www.acs.bol-ton.ac.uk/hsg1css/maison.htm leon@powys.tec.org.uk

Pour finir, voici, pour Falcon, un émulateur de GameBoy (Nintendo) avec deux jeux qui ont fait le bonheur de cette petite console. D'abord Bubble Bobble et ensuite BombJack, qui contient un peu plus de couleurs.

C'est réalisé par Reservoir Gods (une référence), c'est sympa à tous points de vue. Emulations sonore et graphique bien faites (ils ont même rajouté la couleur), stabilité... Les jeux se jouent au clavier ou avec un joypad Jaguar.



A ce propos, un petit conseil d'utilisation qui vous évitera quelques redémarrages inutiles : lisez les docs, d'abord et, ensuite, faites la différence entre l'appui sur la touche Espace qui lance l'émulateur et les touches devant être utilisées dans le jeu. Le bouton Start, du jeu, par exemple, est la touche Help. Pour les possesseurs de Joypad Jaguar, autant l'utiliser, c'est bien mieux. Mais il faudra faire attention à aller modifier les options avant d'appuyer sur Start, pour que le Joypad soit sélectionné.

Une fois le jeu lancé, on ne pourra plus changer. par ailleurs, la touche F9 permet de faire des copies d'écran.

Maintenant, ne vous attendez pas à un graphisme démentiel.

C'est du graphisme comme sur GameBoy...

Et le reste...

Le reste, à côté des habituels numéros de ST Report, est surtout constitué de versions de démonstration : une version 3.5 de Diskus, une version 1.02 de Quincy, une version 2.55 de D2M, une version 1.70k de WenSuite, la version 1.93a de ZeroX et enfin la version 2.04 de CD Recorder Pro, la version distribuée par SoundPool de CD Recorder.

Bonnes vacances !

Bon, nous nous donnons rendez-vous à la rentrée, avec sûrement beaucoup de choses intéressantes. En effet, le prochain numéro paraîtra vers le 25 août, alors que vous serez encore, pour un certain nombre d'entre vous, au soleil et loin de vos machines. Mais si quelqu'un a réussi à configurer Hushi pour qu'il ne bouffe pas trop de RAM, mon adresse e-mail est juste en dessous.

Babaye

Jean-Jacques Ardoino (NEXT)
jja@pressimage.fr



Guillaume TELLO : l'interview !

J'ai eu le grand plaisir d'interviewer pour vous Guillaume Tello. Dans quel but ? Tout d'abord afin de vous faire connaître le "Monsieur animations vidéos" de la scène Atari. Ensuite afin de vous présenter les aspirations, les joies et les déceptions de la vie d'un programmeur atariste. Pour rappel Guillaume est l'auteur de l'excellent M_Player qui vous permettra de visualiser la plupart des vidéos mov ou avi (ainsi que bien d'autres formats) vous pouvez même créer vos propres animations au format mov... Sachez que 135 ataristes se sont déjà enregistrés à M_Player, donc n'attendez pas plus longtemps...

Maintenant, suivez-moi, nous allons connaître un peu mieux un de ceux sans qui nos machines pourraient être de vulgaires PC : les programmeurs ataristes. J'ajouterais que sur nos Atari notre devise est : faire de l'impossible une réalité...

Quelle est exactement ta plate-forme de développement matérielle et soft ?

Un TT avec 18 Mo, DD 270Mo, une carte NOVA 32K (CD 2x, une Stylus, VIDI ST 12, ST Replay 16 et un vieux 5"1/4 pour les sauvegardes). Côté soft, je reste "pur" : le bureau de base mais avec des icônes couleurs (un patch que j'ai programmé). J'utilise surtout l'excellent ASSEMBLE, le copieur Kobold et Speedo de temps en temps. J'ai également un STE équipé de 4Mo et d'un disque dur 52Mo.

Envisages-tu de passer au Medusa ou à l'Hades ?

Il faudrait d'abord que j'envisage de gagner un peu plus d'argent. Malgré les performances annoncées, je reste très attaché à mon TT, je crois que je craquerai plus facilement pour une carte accélératrice TT (un 68060 à 120MHz avec la compatibilité en plus !).

Peux-tu présenter à nos lecteurs tes réalisations ?

J'ai fait un Tennis sur un TI 99/4A, mais je crois que ça n'intéresse plus grand monde... Durant des années j'ai programmé un éditeur/interpréteur/compilateur FORTH pour Atari sous GEM.

J'ai aussi fait COLOR_TT, COLORSTE pour obtenir des icônes couleurs sur le bureau d'origine, VIDINOVA pour utiliser la cartouche vidéo sur une NOVA en 32768 couleurs, FAMILLE un programme de généalogie Multimédia (photos couleurs, voix des personnes, impression couleur des fiches sous Speedo), et enfin M_Player...

Je suppose que le développement de M_Player n'a pas dû être de tout repos, surtout quand l'on considère le nombre de variantes de chaque format d'animations.

Depuis mai dernier, je crois que M_Player a été plus une récompense qu'un travail. C'est d'avoir vu Quick Time tourner sur un 486 qui m'a donné l'envie d'avoir "le même" sur l'Atari. Cette simple concurrence, pour l'Atariste convaincu que je suis, fut une source inépuisable d'énergie.

Actuellement M_Player peut créer 3 types d'animations sonores et en relire une douzaine dont certains disposent de plusieurs sous-types : en tout près de 44 formats d'images différents. Les routines sont ensuite quadruplées :

une pour le Falcon, une pour le TT, une pour la NOVA 256, une pour la NOVA 32k. Par bonheur, l'assembleur permet à tout ceci de tenir dans moins de 70Ko.

Parle-nous un peu de la version STE qui devrait intéresser beaucoup de nos lecteurs...

Dernière née, la version ST/STE a été totalement réécrite (ligne par ligne parfois) pour plusieurs raisons, il fallait : éliminer tous les codes 68030, éviter l'erreur de BUS (accès mot sur une adresse impaire) qui n'existe plus sur le 68030, s'adapter à la ST Basse et tenir compte des 8 MHz. Malgré ces restrictions, MP_STE relit les mêmes formats (à 2 près) que M_Player et avec le son synchro quel que soit le ST ! Il permet de fabriquer des animations sonores lisibles sur un PC ou un MAC.

Certes, sa vitesse donne droit à un affichage plus saccadé (moins d'images par seconde) et à 16 niveaux de gris mais il tourne. J'ai inclus deux spécificités pour contourner ces problèmes :

– conversion des animations "lourdes" en FLM sonores (format ST Basse direct), on obtient alors une "copie" de l'original avec une fluidité et une synchro très satisfaisantes.

– réduction de palette des animations en 256 couleurs par un algorithme puissant.

Ces deux effets combinés permettent aux possesseurs de STE de visualiser en couleurs, de manière fluide, et avec le son des animations PC ou MAC auxquelles ils n'avaient pas accès avant.

Les échanges et les coopérations entre programmeurs sont une réalité sur Atari, peux-tu nous exposer ton expérience à ce sujet :

J'ai participé à la partie assembleur du WIM MOV, j'ai collaboré avec Nima Montaser sur Atari CD Master (partie vidéo). D'autres programmeurs m'ont contacté pour utiliser M_Player en visualisateur externe de leur application (comme Multiplicity qui génère des présentations multimédias).

Peux-tu expliquer à nos lecteurs, comment l'on programme un logiciel, les différentes phases de la conception.

NE FAITES PAS COMME MOI !!!!! Vous aurez certainement remarqué la pauvreté de mon interface. Je commence toujours par le coeur du programme, j'en fais des versions ignobles qui tournent sans un seul bouton ni une aide (en aveugle avec les touches F1/F10), puis, si le programme en vaut la peine, j'ajoute quelques boîtes (le strict minimum).

Ceci a deux avantages :

– je ne perds pas de temps sur les softs que je ne termine pas.

– la mémoire est rarement "saturée" par mes créations.

En tant que programmeur, y a-t-il des langages qui facilitent la programmation de telle ou telle application ?

J'ai adoré le GFA car il permet de développer un petit programme en peu de temps, d'avoir immédiatement la réponse. Il est en plus assez "libre" dans sa forme et autorise une programmation facilement évolutive. En plus, utilisé avec son compilateur, il fournit un code de qualité pour bon nombre d'applications.

Etant un fou de vitesse, je n'utilise presque plus que l'assembleur : l'Atari met à ma disposition, de manière très simple, tout son système (disques, boites, graphiques, etc...) dans lequel il me suffit de piocher à volonté. Il me semble que l'assembleur est plus facile à comprendre que le C car le C passe souvent par des concepts machines qu'il a "remixé" à une sauce plus complexe. La montée de compatibles Atari surpuissants va peut-être relancer le BASIC, ce qui serait une bonne chose.

Arrive-t-on à vivre de sa passion pour l'Atari ?

Je crois que la passion est autosuffisante : mes enregistrements payent la note de téléphone + Internet + les disquettes + les timbres + le matériel (il a fallu que je gonfle le STE pour MP_STE). Mais je n'arriverai pas à me nourrir avec ce qui reste... et pourtant je mange peu !

Quels sont à ton avis, les logiciels qui manquent sur notre plate-forme ?

Un vrai DOOM, mais des programmeurs y travaillent (Douglas Little sur Bad Mood et Quake). Nous souffrons aussi de prix excessifs (je viens d'acheter 8 SIMMS 1Mo en Norvège pour seulement 420 francs = 52 F50 la barrette ! Qui dit moins ?).

Il nous manque aussi des drivers pour tout type de matériel (Parx y travaille dur !) mais on devrait pouvoir aller dans le commerce acheter un scanner X ou Y qui tourne avec son soft Atari sans se casser la tête.

Pourrais-tu faire profiter nos lecteurs de ta grande expérience en leurs présentant quelques trucs et astuces de programmation.

Suivre la grande voie tracée par Dave Small : faire ce qui semblait impossible, ensuite tout est permis : si une couche de ketchup sur la nappe SCSI accélère les accès disques, il faut le faire même si ça n'était pas prévu dans le manuel.

Où peut'on te contacter pour s'enregistrer à M_Player ?

G.Tello 240 rue Estienvrin 49260 Montreuil Bellay ou sur Internet : gtello@planete. net, ou sur le WEB : http ://www. planete. net/~gtello pour suivre les évolutions des players.

Quels sont tes projets de programmation dans un avenir proche ?

Il y a encore à faire sur M_Player (formats MVI de Motion Pixels par exemple), j'ai contacté Dave Small et il dispose d'une version non finalisée de Spectre sur TT que j'aimerais reprendre, ah, le doux rêve !...

Laurent POUILLEZ



Voici la suite de ST DP, un service de ST Magazine qui vous permet de vous les indispensables ou les meilleures nouveautés du moment. Ce commerciaux. Ces versions sont bridées, mais permettent néanmoins essais !

LES JEUX

Aerius ►STDP J1
Un jeu de réflexion doté d'une réalisation exemplaire. Production Française.
1 disquette DD. ST

ATOM 2 ►STDP J2
Un superbe jeu de réflexion pour ST.
1 disquette DD. ST

Columns ►STDP J3
Un jeu de columns pour Falcon aux graphismes True Color magnifiques. Un des meilleurs de sa catégorie.
1 disquette HD. Falcon

Conquest ►STDP J4
Un wargame très sérieux fonctionnant entièrement sous GEM. Le but : conquérir le monde ! Pour les fanas de stratégie de guerre c'est indispensable. Fonctionne sur toute la gamme et même Hades.
1 disquette DD

Crime ►STDP J5
Une enquête policière complète avec indices, interrogations... Faites bouger vos méninges !!
1 Disquette DD. ST

Double Bubble ►STDP J6
Un jeu des Reservoir Gods donc un jeu excellent ! C'est un clone du célèbre Bubble Trouble pour Falcon. Une durée de vie excellente, une réalisation sans faille.
Une disquette DD. Falcon



Haunted House ►STDP J7
Visitez une maison hantée grâce à ce jeu de plate-forme venu d'outre tombe...
1 disquette DD. ST

Hero ►STDP J8
Un jeu de rôle en vue de dessus.
1 disquette DD. ST

Nethack ►STDP J9
Un jeu de rôle en vue de dessus. Durée de vie immense et captivant. Fonctionne en 640x480 mini.
Une disquette HD

Premium Mahjong ►STDP J10
Le meilleur jeu de Mahjong en Shareware. Découvrez ce jeu oriental qui vous captivera des heures durant. Il fonctionne sur Falcon/TT/Hades.
Une disquette HD

Running ►STDP J11
Un clone de DOOM pour Falcon. Cette version de 96 est très avancée et laisse tendre un futur Hit : rapidité, décors True C monstres, bruitages... tout y est !
Une disquette DD. Falcon

Skyfall ►STDP J12
Un jeu de columns pour Falcon superbement réalisé par les Reservoir Gods. Des heures de jeu en perspective... Une disquette DD. Falcon

Towers Falcon ►STDP J13
Le jeu de rôle mythique en 3D subjective. Et c'est en Shareware sur Falcon. Qui ne l'a pas encore ?! 2 Disques HD

Towers ST ►STDP J14
Un jeu de rôle à la Dungeon Master en Shareware pour votre ST. Magnifique & indispensable !! Fonctionne aussi sur Falcon.
1 Disquette DD

Xmoon 101 ►STDP J15
Une démo d'un jeu de tir à venir avec des graphismes encore plus beaux que Raiden sur Jaguar ! Le moins que l'on puisse dire c'est que c'est prometteur. Falcon.
Une disquette HD

Sam in monsters Lands STDP J16
Un jeu de plate-forme superbe et complet. 1 disquette DD. ST

Conquest of Elysium ► STDP J17
Un superbe wargame à la Civilization en True Color. En attendant la deuxième version commerciale, goûtez aux joies du maître de guerre et de stratégie. 2 disquettes HD. Falcon.

Sheer Agony Démo ►STDP J18 La démo du plus célèbre jeu d'enquête sur Falcon. 1 Disque HD – Falcon

Sheer Agony Démo ST
► STDP J19 La même, pour ST/TT. 1 disquette DD – ST/TT

Aazhom Krypt Démo ►STDP J20
Le plus beau jeu de combat sur Falcon en version de démo. 2 Disquettes HD.

Décors pour Aazhom Krypt
► STDP J21 3 décors par disquette, deux disquettes dispos. Falcon

Radical Race Démo ►STDP J22
Un hit à essayer d'urgence ! 1 disque HD – Falcon

Opération Skuum Démo ►STDP J23
Un jeu de tir à essayer avant d'acheter. 1 disquette HD – Falcon

Lynx & Jaguar cheat codes ► STDP J24
1 disquette spécial truc & astuces pour les deux consoles d'Atari plus quelques images de jeux inédits. 1 disquette DD – Toutes machines

Educatif

La vie du Lac ►STDP E3
Logiciel éducatif sur l'écosystème d'un lac. Très bien réalisé.
1 disquette DD.

PRIX UNITAIRE : 39 F la disquette / 175 F les 5 disquettes / 450 F les 15 disquettes / frais de port 15 F
règlement par chèque ou mandat à adresser à LA TERRE DU MILIEU, 216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES.

découvrir le monde fabuleux du domaine public en sélectionnant pour mois-ci, nous avons rajouté des versions de démonstrations de logiciels de vous faire une idée du soft avant de l'acheter. Bonne lecture et bon



BUREAUTIQUE

First Word ► STDP B1
Le traitement de texte complet le moins cher du marché ! Toutes les principales fonctions nécessaires à la rédaction y sont.
Toute machine. 1 disquette DD

Opus ► STDP B2
Le légendaire tableur aux fonctions avancées.
1 disquette. Toutes machines

DESSIN

Photoline Démo ► STDP G1
La retouche photo professionnelle à la portée de tous. Attention : haute résolution mini. 16 couleurs et en dessous : affichage niveaux de gris. Version bridée à la sauvegarde.
2 disquettes HD ou 3 DD. Toutes machines.

Rainbow 2 Démo ► STDP G2
Le logiciel ultime pour la création graphique sur Falcon True color. Peinture à l'huile, dégradés, effets... tout y est ! Version bridée à la sauvegarde.
1 disquette HD. Falcon

D2M ► STDP G3
Un des logiciels de dessin le plus complet sur Atari. Découvrez sa puissance et son ouverture vers l'extérieur.
1 disquette HD ou 2 DD. Toutes machines.

Dform ► STDP G4
Le morphing n'aura plus de secret pour vous après avoir utilisé ce logiciel. 1 disquette HD. Toutes machines.

COMMUNICATION

Swiftel ► STDP C1
Le seul émulateur minitel photo sur Atari. Grâce à lui, vous vous passerez bien vite de votre vieux minitel !
1 disquette DD. Toute machine

Connect 2 ► STDP C2
Un logiciel de communication par modem. Idéal pour se balader sur les BBS et autres serveurs.
1 disquette DD. Toute machine

CAB 2.0 Démo ► STDPC3
La version de démo en Français du plus célèbre browser Atari. La version commerciale devrait bientôt être disponible chez Applications Systèmes France.
1 Disquette DD compressée – Toutes machines

Starcall Démo ► STDP C4
Reportez vous au numéro précédent d'ST Mag pour lire combien ce logiciel est puissant et pratique.
1 Disquette DD – toutes machines

PACK

Drivers ► STDP P1
Les derniers drivers pour Speedo & NVDI. Comprend les imprimantes HP 4 L, HP 66OC, Stylus Color...
Une disquette

Disque dur ► STDP P2
Check Disk 3 : un défragmenteur qui permet aussi de récupérer des données effacées par mégarde.
AHDI6.O61 : driver de disque dur.
Une disquette DD, toute machine.

Shell ► STDP P3
Two in one : enfin un logiciel qui gère la majorité des formats de compression. Très simple d'emploi, il vous sera vite indispensable.
1 disquette DD, toute machine.

CD ROM ► STDP P4
Metados 2.7 : le driver de lecteur CD le plus répandu pour ST/TT/Hades. Pour Falcon, Metados 2.6
CDplayer : pilotez vos CD audio directement sur votre ordinateur !
1 disquette DD. Toute machine

Falcon ► STDP P5
Turbo Veille : un économiseur d'écran révolutionnaire qui "déconnecte" l'écran afin que la machine travaille plus vite !!
SAM : installe des séquences sonores en rapport aux évènements du bureau (démarrage, ouverture fenêtre...). Peut aussi servir d'enregistreur audio en RAM. Livré avec sons au format AVR. 1 disquette HD. Falcon



MUSIQUE



Dirty Sound ► STDP M1 :
un multipiste audio pour Falcon qui grandit sans cesse. Gère le JAM.

Soundpool Démo ► STDP M2
Voici les versions d'essais des logiciels Audio Master, Audio Tracker, Freestyle, Guitar Dreams et Zero X.
1 disquette DD – Falcon/STE suivant programmes

Studio Son Démo ► STDP M3
Logiciel audio spécialisé dans la post production.
1 disquette DD – Falcon

Quincy Démo ► STDP M4
Le multipiste audio doté d'un des meilleurs rapport qualité/prix de Parx. Essayez le pour vous convaincre !
1 disquette DD – Falcon

Voxx Démo ► STDP M5
Le seul et l'unique vocodeur pour Falcon. Puissant et convivial, il vous ouvre de nouvelles sensations audio-numériques !
1 disquette DD – Falcon

Quaderno démo ► STDP M6
Ce séquenceur est enfin disponible sur Terre et aussi en version de démo !
1 disquette DD – Falcon

Hypnosis démo ► STDP M7
La version ST de Quaderno.
1 disquette DD – ST



spécialiste : Marc ABRAMSON

WORLD TOUR RACING

WORLD TOUR RACING qui semble être la course de voiture la plus aboutie graphiquement sur JAGUAR, sort fin juin. Au programme super musique, super intro, super habillage...

Super Jeu ? Là c'est notre testeur national qui vous le dira dans le numéro 119.

GdM



IRON SOLDIER 2

A tous les possesseurs de Jag-Cd, réjouissez-vous ! La Jaguar se voit enfin gratifiée d'un douzième jeu sur support CD. Un jeu qui s'est fait désiré depuis déjà presque un an. Iron Soldier 2 est enfin là...

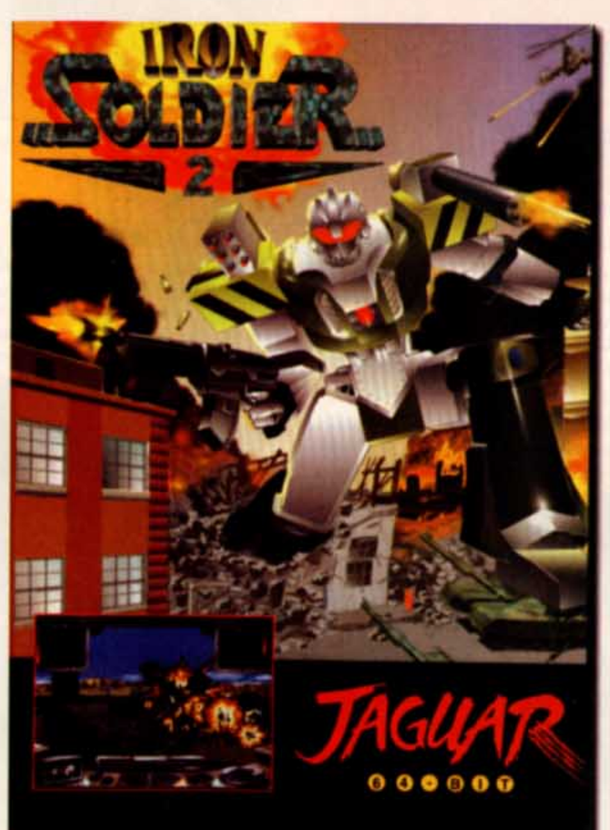
L'aspect physique

Le "packaging" du jeu est identique aux jeux cartouche à un point près. On retrouve la même boîte et le même style graphique, il y a juste un autocollant "CD" qui indique le support du jeu. L'intérieur est plus surprenant avec un manuel en Anglais très concis, mais surtout un CD ROM non pressé c'est-à-dire un CD ROM enregistrable gravé sur ordinateur ! Telegames aurait-il donc sous-estimé l'accueil de ce titre pour ne pas "oser" la production de masse ? Qu'importe, le jeu est enfin là et nous ne critiquerons pas davantage une entreprise qui fait enfin bouger la Jag.

La robotique, c'est quoi ?

Iron Soldier 2 est un jeu 3D dans lequel vous incarnez le pilote d'un robot de combat géant également appelé Iron Soldier. Pour résumer le scénario au minimum, vous êtes un gentil et tous les autres sont des méchants rebelles. Au fur et à mesure de vos missions, vous allez expliquer aux méchants rebelles qu'ils n'ont pas choisi le bon camp.

Vous l'aurez compris, Iron Soldier 2 n'est pas vraiment un jeu à scénario. Les différentes missions stratégiques que vous devez réussir permettront à votre camp de gagner et c'est tout. Rien ne change de ce côté-là par rapport au premier épisode sur cartouche. Ceci dit, cela ne gâche pas le plaisir, soyez en sûrs !



Un robot tout neuf

Je mets le CD dans le lecteur, j'appuie sur le bouton rouge et ô surprise !! Une intro, une vraie entièrement en images de synthèse qui bougent avec une musique techno d'enfer. Ouf ! On savait tous que la Jag pouvait "aussi" le faire, mais le voir sur sa télé c'est quand même mieux !

Après cette superbe intro de près de trois minutes, je me retrouve face à une interface familière. Presque rien n'a changé par rapport au précédent. Vous avez 4 parties qui se composent de 5 missions donnant un total de 20 missions à réussir pour terminer le jeu. Si les missions d'Iron Soldier cartouche étaient linéaires (et moins nombreuses), ici vous pourrez choisir parmi les 5 missions de chaque partie. Cela à son importance car les missions ne sont pas toutes du même acabit et il vous faudra choisir judicieusement si vous voulez réussir.

Nono le petit robot

Après quelques robots explosés deux principales remarques : les missions ne diffèrent guère du premier volet (escorte de convoi, protection de gratte-ciel...) et surtout c'est dur, très dur ! Contrairement à Iron Soldier qui est plutôt "moi vois, moi tue", Iron Soldier 2 est très stratégique. Il faut bien lire le briefing de la mission avant de commencer, car si vous déviez de l'objectif principal, la sanction est immédiate. La gestion de l'usage des différentes armes et bonus sera prépondérante dans votre succès.

Dès la première mission et ce quelle qu'elle soit, on vous met au courant : hélicoptères, chars, bombardiers chasseurs... sont là pour vous accueillir.

Une première exploration du monde montre qu'Iron Soldier 2 a réellement profité du support CD. Les terrains de jeu sont plus vastes et surtout beaucoup plus riches et fouillés. Quelques textures font leur apparition ça et là et le tout donne à une ville un vrai aspect de ville et non pas à un ensemble de cubes. Le support CD ROM à des avantages auxquels on goûte avec plaisir.

Si le jeu est stratégique et beaucoup plus difficile, votre bras d'acier est lui, mieux équipé. Il y a quand même une justice ! Au total ce sont 12 armes différentes que vous devez acquérir au fil des missions. Vous retrouverez vos outils habituels plus quelques nouveautés dont vos ennemis se seraient bien passés. Pour exemple, le shotgun (fusil de chasse), le lance grenade et le lance missiles auto guidés sont autant d'atouts qu'il faudra utiliser de la manière la plus adéquate.

Au niveau jouabilité et fluidité soyez rassurés, rien n'a changé. Votre carcasse d'acier est toujours aussi agréable à manier.

Les bruitages sont aussi réussis que dans le premier épisode, comme si vous y étiez ! Les différentes musiques techno qui accompagnent le jeu sont elles, de meilleure qualité, CD Oblige. A noter que comme pour la majorité des jeux Jaguar-CD, il vous faudra la Memory Track pour sauvegarder votre partie.

Iron Soldier 2 élu robot de l'année

Pour conclure, Iron Soldier 2 est un très bon jeu. Il ne plaira guère plus à ceux qui n'avaient pas aimé le premier épisode, mais il ravira tous les autres (la majorité je pense). Il cumule un grand nombre de qualités et même s'il est un peu dur sa durée de vie est indéniablement très grande. Bien sûr, son prix de 499 FF peu paraître élevé mais il n'est pas déraisonné. Il s'explique (d'après l'importateur Français) par une Livre Sterling galopante (Telegames se situe au Royaume-Uni) et une très petite production. De toute façon, la Jaguar compte un hit de plus dans sa ludothèque et puis comme on dit : "quand on aime..."

Rendez-vous dès le mois prochain pour le test de World Tour Racing, un jeu de F1 sur CD, normalement disponible à l'heure où vous lisez ces lignes.

Alain COADEC



IRON SOLDIER 2

JAGUAR + LECTEUR CD
prix : 499 F

Edité par TELEGAMES
Distribué par La Terre du Milieu

► décors, durée de vie, superbe intro,
► le prix, nécéssite un lecteur cd, missions répétitives, difficile



RAIDEN

Après une longue période de disette, deux nouveaux titres arrivent enfin sur Lynx : Raiden et Fat Bobby. Voici donc Raiden et rendez-vous en Septembre pour Fat Bobby...

Petite mais musclée

C'est encore Telegames qui est à l'origine de ce nouveau titre Lynx. D'après eux il est normal de continuer à sortir des titres pour la portable d'Atari, car elle est maintenant moins chère qu'une Gameboy en noir et blanc et se vend donc très bien. Avec maintenant près de 75 titres disponibles, une myriade d'accessoires divers et des caractéristiques alléchantes pour une portable, cela ce comprend aisément. Mais revenons à Raiden. Le jeu est présenté dans une boîte de CD avec pochette couleur et manuel en Anglais. Pour ceux qui l'ignorent encore, Raiden est un célèbre jeu d'arcade dans lequel vous dirigez un vaisseau en vue de haut. Une bande d'horribles aliens tiennent la Terre en siège et c'est à vous que revient l'honneur de sauver le monde...

Contrairement aux précédentes versions, le jeu ne se déroule pas de bas en haut, mais de gauche à droite. Cela peut gêner certains habitués, mais rien ne vous empêche alors de tourner la console dans l'autre sens. Raiden nécessite une certaine prise en main. Aux premiers abords, le jeu peut paraître très difficile, voire injouable.



Cependant, après quelques dizaines de minutes de jeu, toutes les commandes sont acquises et les choses sérieuses peuvent alors commencer. Ca va cartonner !!

Qui aime bien...

Les décors sont superbes et très colorés. La palette de 4096 couleurs de la Lynx semble avoir été utilisée avec succès. On a vraiment l'impression de jouer à la version arcade. Les ennemis sont nombreux et variés, et il vous faudra collecter un maximum de bonus afin de perfectionner votre armement. En fait, tout le secret du jeu est là. Il faut très vite améliorer son armement pour pouvoir résister aux vagues d'ennemis qui fondent sur vous et ensuite il faut essayer de le garder ! L'arme avec laquelle vous commencez ne vous permet pas d'aller très loin, d'autant plus que si vous rencontrez un "gros" ennemi (bombardier, grand char...) c'est clair, vous êtes cuit. Vous disposez tout de même dès le départ d'une certaine quantité de bombes qui vous permettent de faire face aux plus gros. Bien entendu, vous pouvez trouver des bombes supplémentaires durant le jeu. Pour obtenir des bonus (quadruple tir, missiles, laser lourd...), il faut généralement détruire un groupe entier de petits ennemis (hélicoptères, chars...) ou un seul gros méchant. Bref, la routine. Les bruitages sont tout juste corrects, comme la musique qui n'est présente que lors de la présentation du jeu.

Un gros regret tout de même sur l'absence de mode link. Sur les différentes versions de Raiden on a toujours pu affronter les hordes d'aliens à deux, mais sur Lynx je crains qu'il faille se taper le boulot tout seul. Pas de mode deux joueurs, ça va être rude mais vous avez signé et c'est pour en baver !

Pour finir

Dans l'ensemble, on peut dire que Raiden Lynx est une conversion réussie. L'ambiance originelle du jeu est conservée et le temps passe sans que l'on se rende compte, le pari est donc réussi !

Alain COADEC

RAIDEN
LYNX II
prix : 339 F
édité par TELEGAMES
Importé par La Terre du Milieu
► graphisme, qualité du portage
► pas de mode "Comlynx"

CROWN OF CREATION 3D

Non, ce n'est pas un jeu PSX ou ULTRA 64, mais bien 100% FALCON.
On en rêvait, il est enfin terminé et comme vous pouvez l'entrevoir
il tient déjà largement ses promesses au niveau graphique. True color et DSP à gogo !
Test à la rentrée du jeu FALCON le plus attendu depuis 3 ans CREATION 3D



The Console Centre

Shire Link - Halifax Road - Birchencliffe - Huddersfield - West Yorkshire - HD3 3BS – Angleterre
Tel/Fax : 00 44 1484 544926







ALIEN VS PREDATOR	£29.99
ATARI KART	£47.99
ATTACK OF THE MUTANT PENGUINS	£45.00
BALDIES CD	£34.99
BATTLEMORPH CD	£49.99
BRAIN DEAD 13 CD	£44.99
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	£29.99
BUBSY THE BOBCAT	£24.99
BREAKOUT 2000	£59.99
CANNON FODDER	£35.99
CHECKERED FLAG	£19.99
CLUB DRIVE	£24.99
CYBERMORPH	£19.99
DEFENDER 2000	£45.99
DOOM	£31.99
DOUBLE DRAGON V	£19.99
DRAGON - THE BRUCE LEE STORY	£24.99
DRAGON'S LAIR CD NTSC	£34.99
DINO DUDES	£21.99
FEVER PITCH SOCCER	£44.99
FIGHT FOR LIFE	£49.99
FLASHBACK	£25.99
FLIP OUT	£23.99
HIGHLANDER CD	£39.99
HOVERSTRIKE	£34.99
HOVERSTRIKE CD	£32.99
I WAR	£45.99
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER	£34.99
IRON SOLDIER	£24.99
IRON SOLDIER II CD	£55.99
KASUMI NINJA	£22.99
MISSILE COMMAND 3D	£45.99
MYST CD	£34.99
NBA JAM TE	£49.99
PINBALL FANTAISIES	£29.99
PITFALL	£33.99
POWER DRIVE RALLY	£33.99
PRIMAL RAGE CD	£53.99

RAIDEN	£24.99
RAYMAN	£33.99
RUINER PINBALL	£45.99
SPACE ACE CD	£42.99
SUPER BURNOUT	£39.99
SUPERCROSS 3D	£44.99
SYNDICATE	£29.99
TEMPEST 2000	£21.99
THEME PARK	£28.99
TOWERS II	£55.99
TROY AIKMAN FOOTBALL	£34.99
ULTRA VORTEK	£31.99
VAL D'ISERE SKIING	£31.99
WHITE MEN CAN'T JUMP	£34.99
WOLFENSTEIN 3D	£24.99
WORMS	£58.99
ZOOL II	£24.99
ZOOP	£39.99

ATARI JAGUAR	£59.99
JOYPAD	£14.99
ATARI JAGUAR CD ROM	£110
TEAM TAP	£24.99
MEMORY TRACK	£28.99
AERIAL SWITCHBOX	£6.99
AERIAL LEAD	£6.99
JAG LINK	£9.99
CABLE PERITEL	£14.99
CABLE VIDEO COMP./STEREO	£14.99
COMBINAISON PERITEL/VIDEO STEREO	£22.49
S-VHS LEAD	£12.99
T-SHIRT	£15.99 (L OU XL)
T-SHIRT MANCHES LONGUES	£21.99 (L OU XL)
CASQUETTE	£12.99
OFFICIAL JAG GAMERS GUIDE	£12.99
TASSE MAGIC EYES	£12.99
PORTE CLEF HOLOGRAME	£3.49
SAC BANANE	£12.99

ACHETEZ MOINS CHER !

Ouvert de 8h à 5h30 du lundi au vendredi (attention UK = 1 heure de moins)
Frais de port : Ajoutez £2.50 par jeu ou £12.50 pour du matériel.
Payements acceptés : Eurochèques (ordre The Console Centre) et cartes de crédit.
Comptez environ 9,40 FF pour une Livre Sterling (£).

les bonnes adresses

Revendeurs spécialisés ou occasionels, éditeurs, auteurs de logiciels, ces pages sont faites pour vous.

Faites-vous connaitre par le biais de ST MAGAZINE. tél. 04 50 54 59 41





PETITES ANNONCES

■ Vends Atari STE 1040 à 2 Mo + écran SM124 + imprimante : 1500 F 0160015806

■ Vends Gravon 150 F, Rainbow II 400 F, Musicom II 100 F, Moonspeeder 150 F, Digit Video VIDIST12 + cable 1000 F, ap 20h Tel : 0142503846

■ MegaSTE 4/120 Mo TOS2.06 clavier + peritel, TBE 2400 F Tel : 03.27.88.66.73

■ Vends Falcon 30 4/60 + Blow Up + DIGIT VIDIST12 + LOG Tel : 0557835532

■ Cherche/Atari ST Log éducatifs ‹ 12 ans : adibou, etc... Tel : 04.76.21.04.15

■ Achète Synthworks DX7 et Matrix 6. VD Avalon 2, 500 F 04 76 51 63 09

■ Achète livre du developpeur T2 de Pauly M. T 04 94 46 59 51

■ Solution au jeu des chiffres de la télé chez IFA N°disq : ST 1357

Passez vos petites annonces dans ST MAG
► tarif : 30 F les quatres lignes
texte à renvoyer accompagné du règlement à :
La Terre du Milieu – BP 11 – 74310 LES HOUCHES
► date limite de dépot : le 6 de chaque mois

revue de presse

Un mois forcément plus calme que le précédent, vue la quantité de rattrapage effectué dans ce numéro 117. Du coup on a enfin la place (et le temps) de chroniquer les "disk mags".

Par contre plus de nouvelle de ST NIEUWS. ACN auraient-ils stoppé leur activité ou du moins la parution de leur magazine ? Il est vrai que nous étions habitués à le recevoir on ne peut plus ponctuellement tous les deux mois.

ST COMPUTER/ATARI INSIDE

n°5
Mars 1997



Ce numéro 5 commence avec un test du nouveau LINK'96 qui, soit dit en passant, s'intitule LINK'97 de par chez nous. En regardant les configurations proposées, on s'aperçoit que le package avec SCSI TOOL n'est plus proposé. Cela renforce malheureusement ma crainte que ce dernier ne soit plus distribué. Bien sûr, il y a toujours HD DRIVER et ICD, mais l'expérience prouve qu'aucun des gestionnaires de disque dur n'est parfait. Dans certains cas SCSI TOOL est (était si mes craintes sont fondées) irremplaçable. Voilà donc une perte de poids. Vous me direz, au moment des vacances, tout le monde cherche à perdre du poids...

L'article de Uwe SEIMET (auteur des indispensables HD DRIVER et OUTSIDE), met en valeur les données qui suivent. Un disque dur QUANTUM FIREBALL avec un LINK'96 aura les performances suivantes : de 136 KB/s à 930 KB/s avec AHDI 6.06 et de 504 KB/s à 1389 KB/s avec HD DRIVER 6.2. La morale du test veut donc que vous utilisiez HDDRIVER et non AHDI avec un LINK'96. C'est visiblement plus performant.

En matière de multitâche sur ATARI, vous connaissez NAES/MULTITOS et MAGIC, mais ils ne sont pas seuls. Je ne parle pas de MINT dont découle MULTITOS, mais bien d'un troisième larron. Ce dernier s'intitule GENEVA. Il est américain et il vient d'arriver en langue allemande chez nos voisins. Il est d'ailleurs prévu qu'il soit traduit en français et distribué chez nous par PARX.

Le système possède un "look" 3D très réussi et propose une innovation : les menus dans des fenêtres déplaçables. EX : celui des programmes lancés est dans une petite fenêtre qui peut donc se placer à n'importe quel endroit devant le programme en cours.

De plus GENEVA semble avoir une très grande compatibilité avec les programmes ATARI même lorsqu'ils ne sont pas très "propres". Cette expression n'a rien à voir avec la "crapoto" ou l'argent sale, mais avec la programmation. On dit qu'un programme est "propre" lorsqu'il respecte bien les directives d'ATARI vis-à-vis du GEM. C'est d'ailleurs souvent la condition sine qua non pour pouvoir tourner sur une nouvelle machine ou un nouveau système. Et bien non, GENEVA semble ne pas s'offusquer des fantaisies des programmeurs et grand bien lui en fasse. Il permet même de configurer le système individuellement pour chaque programme. Je n'ai qu'une hâte, l'essayer sur un HADES 60.

Pour les moins fortunés, sachez qu'il tourne également avec 520 Ko. reste à savoir la place restante pour les programmes (car l'intérêt d'un système multitâches, c'est tout de même de pouvoir lancer plusieurs programmes même temps).

En tout cas, il récolte un 8 sur 10 haut la main.

Pour revenir à MAGIC, la version 5.1 est rapidement survolée (deux pages, mais les nouveautés de cette version permettent-elles davantage ?). Disons le tout net, l'article est trop ardu pour moi (n'oubliez pas qu'il est rédigé en allemand). Jean-Jacques saura très bien vous dire ce que cette version apporte de plus lorsqu'il l'aura sous la main.

STARCALL arrive à peine chez nous, qu'une nouvelle version sort outre Rhin (la V 1.09). Le test reprenant tout de A à Z, il m'est assez difficile de distinguer les nouveautés de cette version. Il est tout de même notifié dans la partie Terminal, que la v1.09 reconnaît davantage de modems et sait également les configurer. L'auteur de l'article à l'air tout aussi enchanté que moi dans le numéro 116 et lui décerne un 8 sur 10 très mérité.

La partie sur les clones en projets commencée le mois passé s'étend sur le MILAN 2000. On y apprend que celui-ci devrait être deux fois plus rapide que le TT et 6 à 8 fois que le ST. Le système d'exploitation n'est pas encore déterminé (TOS ou clone de TOS) et les caractéristiques énoncées le mois dernier (68030 à 50 Mhz, carte graphique ISA, bus PCI) ainsi qu'un tarif à la portée de presque toutes les bourses (1200 Dm soit 4000 F si le tarif n'augmente pas d'ici là). Reste que si le MILAN 2000 s'annonce très alléchant tout comme les autres projets de clonage en cours, il n'existe toujours qu'au stade de papier. La plus grande prudence s'impose envers une hypothétiques prochaine sortie.

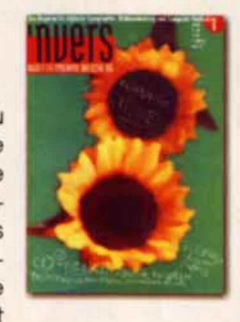
Les JAM sont enfin testés dans la partie de Goethe. Etonnant après un an de distribution dans ce même pays. Ne me demandez pas le pourquoi de ce délai, je serais incapable de vous répondre. Je peux vous dire par contre que la conclusion est des plus étonnantes.

Le JAM est parfait pour ceux qui n'ont pas encore acheté une interface ADAT et un ADAT. Comme si l'ADAT était la finalité de tout musicien travaillant sur FALCON. J'aurais plutôt tendance à y voir un double emploi. Les JAM et l'interface ADAT relèvent tous deux d'une fonction différente et sont complémentaires. Enfin chaque testeur possède son avis propre...

Parmi les nouveautés, on trouve également un nouveau jeu ST/STE/FALCON intitulé NIGHTFALL. Visiblement, c'est un wargame aux graphismes très léchés et qui de surcroît ne coûte que 30 Dm (100 F). Il récolte un score de 78%.

Quant au reste, il s'agit des rubriques habituelles.

INVERS



n°5
Mai 1997

Un bien beau (au sens graphique du terme) sommaire qui recèle deux articles sur notre univers dont un qui a bouleversé la maquette du précédent STMAG : "Masque et Filtre".

C'est en effet dans ce dernier que j'ai découvert la façon de réaliser des titres et dessins en 3D avec ces deux modules. Mais Raimund THIEL (j'imagine que c'est lui qui répond aux initiales "R.T" qui terminent l'article) ne décrit pas que cela. Il donne toute une pléthores d'idées pour l'utilisation de ces deux modules dans CALAMUS SL. A vrai dire, je n'imaginais pas un instant un tel potentiel. Cela supprime quasiment tout le travail dans un logiciel de retouche. A vrai dire je ne touche quasiment plus à PHOTOLINE depuis la lecture de cet article.

Le gros avantage de CALAMUS et de ses modules, par rapport à un gramme de retouche photo bourré d'effets préconçus, est de libérer le potentiel créatif de l'infographiste en le poussant à trouver ses propres effets par l'infinie combinaison des modules entre eux. Les effets "PHOTOSHOP" son reconnaissables partout (ah la page qui se déroule avec une laideur incommensurable !!!). Ceux que j'ai pu admirer dans cet article d'INVERS sont uniques parce qu'issus de l'imagination du calamusien. Ainsi la simulation de texte imprimé sur de la toile ou sur un filtre à café, de la sphère raytraçée, les nombreux effets de titrages sont absolument étonnants et ne donnent qu'une envie : s'atteler à l'ouvrage !

La maquette d'INVERS prouve bien d'ailleurs cette créativité passionnante qui se dégage du calamusien forcené.

Pour rester dans CALAMUS SL, un article d'Ulf DUNKEL détaille tout sur les possibilités de paramétrage des fontes et espaces dans CALAMUS SL sous le nom de "Mikro-Typo und Zeilen Layout" que l'on pourrait traduire par "Micro Typographie et Gestion des Espaces".

Cela va de la compression de texte, à l'inter-espace entre lettres en passant par les espacements manuels.

Dans les "news" il y a également un petit texte sur les nouveautés des modules PERSONNALISATION et ASSEMBLAGE d'INVERS ainsi qu'un autre sur les mises à jour des modules ADEQUATE SYSTEMS. On peut y apprendre qu'un nouveau "driver" pour HP-RTL est en bêta-test. Il sera tout de même au prix de 800 DM soit près de 3000 F. A ce prix-là espérons qu'il s'agisse d'une flasheuse ou d'une imprimante en rapport avec cet investissement (si quelqu'un connaît ce dont il s'agit, qu'il n'hésite pas à nous le signaler.

On y apprend également que l'interface SDSI pour connecter une flasheuse LYNOTYPE-LI2 en SCSI II sur un ATARI ou un MAC afin de flasher sous CALAMUS SL, serait terminée. Malheureusement un coup de fil plus récent que l'article, m'a appris que si elle était effectivement terminée, le driver était encore en phase de débuggage.

Pour la partie non-atarienne, on remarquera que depuis peu, INVERS propose une rubrique fort intéressante consacrée au "making off" de divers projets. Ce mois-ci, c'est le cd audio " A TRIBUTE TO QUEEN" qui est à l'honneur. Le mois prochain, il s'agira du médicament PINK PILLS (avec un nom pareil, je n'ose imaginer le délire de l'emballage).

Sinon le tableau des mises à jour nous informe que les logiciels suivants en sont en versions ci-après :

Module CODE BARRE :	v1.5
Module ASSEMBLAGE :	v3.10
Module INDEX :	v1.1
Module MACRO MANAGER :	v1.1
Module SELEKT :	v1.20
Module MESURE :	v1.04
DA'S LAYOUT :	v6.014
PAPYRUS GOLD :	v5.22
TOS 2 WIN :	v1.19c

Du neuf en perspective !!!

FALK'MAG

n°6
Janvier 1997

Six mois de retard dans la chronique du dernier FAKK'MAG, c'est beaucoup mais nous ne sommes pas les seuls fautifs. Alexandre GARCIA a lui même trois mois de retard pour la sortie de son disk'mag.

Première innovation, FALK'MAG existe maintenant en deux versions : une pour FALCON avec interface multimédia comme auparavant et une sous GEM sans illustrations, qui permet de le lire partout, y compris sur HADES. Vue que je n'arrive pas à lire la version classique sur mon FALCON (allez savoir pourquoi, il n'aime pas la résolution choisie), cette version GEM est plus que bienvenue.

Au sommaire, outre les classiques édito, news, PA... s'ajoutent les tests de EB MODEL 3.0, GRAOUMPF TRACKER, VISION 2.5, ALIEN BLAST, RADICAL RACE ainsi que quelques jeux JAGUAR pas forcément sortis de fraîche date. On trouve également la "preview" (sans image sous GEM) de DESTRUCTION IMMINENT ainsi que des interviews (auteurs de DOLMEN et Jean LUSETTI), de la pratique (programmation, raytracing) et surtout les fameuses nouvelles au nombre de cinq cette fois-ci. Pour finir, un menu Média qui parle de tous les sujets (de la techno à Derrick, c'est tout dire...).

Je retiendrais de ce numéro bien évidemment la preview de DESTRUCTION IMMINENT qui est un jeu type WOLFENSTEIN 3D en 3D mappée et sons digitalisés pour ST. La configuration requise est le 1 MO mini, ce qui ne devrait pas poser problème à la très grande majorité des STistes. On ne sait pas qui le réalise, mais le projet est alléchant.

L'interview des auteurs de DOLMEN est un peu plus "délire" et il est difficile d'en tirer quelques infos sur le système lui-même. Le maître mot semble être la rapidité et la fiabilité totale. Les deux auteurs considérant que MAGIC ne vaut rien et que le TOS est buggué, la barre est placée très haut et nous sommes curieux de voir le résultat.

Par contre celui de Jean LUSETTI ne nous donne pas grand espoir de voir une nouvelle version de VISION contrairement à FRACTAL qui ne cesse d'évoluer. La raison invoquée est le coût engendré par une mise à jour sur un programme commercial. On apprend au passage que VISION s'est vendu à environ 300 exemplaire, ce qui n'est pas un mauvais score sur nos machines et ce notamment dans un secteur où les propositions regorgent (le graphisme).

L'article sur DERRICK est à hurler de rire. Il nous apprend tout de même que cette série est fortement inspirée de COLOMBO. SOUL FISH (l'auteur de l'article) énumère toutes les ressemblances pour ne pas dire "pompages" et termine avec un script (que j'imagine totalement

bidon) qui vaut le détour.

Quant aux nouvelles, elles sont écrites par Nicolas JUAN qui oeuvre pour MUSEA dont j'écris régulièrement tout le bien que ce label musical mérite.

FALK'MAG est un excellent disk'mag avec généralement une très belle interface (que je n'ai pas pu voir cette fois-ci malheureusement d'où le "généralement") et surtout une très bonne diversité rédactionnelle. Il y a autre chose que les ordinateurs dans la vie, FALK'MAG le prouve avec talent que ce soit dans la qualité du rédactionnel, le choix des sujets ou même des images de fond (grands peintres). C'est à mon sens le meilleur disk'mag que j'ai eu entre les mains jusqu'à présent.

FALCON SEULEMENT

n°11

Voici un nouveau volet de cette titanesque entreprise dans laquelle Pascal CORNOT s'est lancé. Le mot "titanesque" n'est pas trop fort et j'ai même du mal à déceler les nouveautés tant cette base de donnée en HTML sur tout ce qui concerne le FALCON est dense.

Malgré tout, j'ai pu remarquer des ajouts avec la rubrique démo qui recense toutes les démos créées pour FALCON, la rubrique vidéo qui concerne les périphériques qui permettent de retravailler des images issues d'un Caméscope ou magnétoscope, de nouveaux périphériques et surtout le menu "Contact".

Celui-ci est extrêmement important car il recense tous les falconnistes qui veulent bien s'y inscrire. Une carte de France très réussie indique même les départements où on peut les trouver. Cette entreprise est très importante puisqu'elle a pour but de briser "la solitude du falconniste de fond". Je vous engage donc très fortement à y participer en renvoyant vos coordonnées à l'adresse contenue dans le répertoire de cette rubrique.

FALCON SEULEMENT est un monument en perpétuel mouvement et que tout possesseur de FALCON devrait avoir.

Godefroy de MAUPEOU

ATARI INSIDE/ST COMPUTER
FALKE VERLAG
A.GOUKASSIAN
Ruhrsbrook
1024226 HEIKENDORF,
ALLEMAGNE
abonnement : 98 DM (mensuel)

ATARI ST NIEUWS
ACN Postbus 5011
2000 CA HARLEM
HOLLANDE
abonnement : 39.50 FB (bimestriel)

FAUCONTACT
Mas du Crès
30140 BOISSET ET GAUJAC
abonnement : 90,00 F (6 numéros)

VOCI DI CORRIDOIO
EDIZIONI EMMESOFT
Via San Donato 49
10144 TORINO
ITALIE
abonnement : 108.000 L (bimestriel)

ST ECHOS
St&Co
8, rue Froidevaux
75014 PARIS
abonnement : 120,00 F (bimestriel)

FALCONNEXION
202, bd Gustave FLAUBERT
63000 CLERMOND FERRAND
abonnement : 90,00 F (bimestriel)

PFM
F.F.C.
6, rue de l'Ecole
67800 BISCHHEIM
abonnement : 100,00 F (bimestriel)

NO NAME FANZINE
Klaus FRKA
203, rue Jean Jaurès / 93000 BOBIGNY
abonnement : ?

JAGUAR
Obere Karspüle
D-37073 GOTTINGEN
ALLEMAGNE
abonnement : ? (bimestriel)

INVERS
INVERSMEDIA VERLAG GbR.
h.H. Ulf DUNKEL
Postfach 11 27
D-49618 LONINGEN
ALLEMAGNE
abonnement : 100,00 DM/an (11 numéros)

ATARI DREAMMACHINE
Gilbert KOCH,
Alte Poststr.9
88662 UBERLINGEN
ALLEMAGNE
Postcardware

FALK'MAG
Bertrand JOUIN,
Golio Jr, La Jardière
35250 MOUAZE
Freeware

SIENERA ONLINE INTERAKTIV
Sienera Multimedia Mailbox
Uwe SIEBERS
Bockhoretser Dorfstr. 39a
28876 OYTEN
ALLEMAGNE
79 Dm le numéro

JAGUAR & LYNX CONNEXION
46, rue de versailles
82300 CAUSSADE
tél + fax (16) 63 26 03 32
tarif : 150 F/an : 6 numéros

JAG WAR
Stéphane LIGONNIERE
34, allée des Narcisses
83210 SOLLIES-PONT
tarif : 3 timbres à 3F par n° – 6 n°/an

FALCON SEULEMENT
Pascal CORNOT
9, rue Des Ribottées
21000 DIJON

ACC
ATOS
21, rue Fondary
75015 PARIS
tarif : 207 F/6 mois (3 n°)
Club ST : 190 F/6 mois (3 n°)
abonnement : 150,00 F/10 n°

TOXIC MAG
Stéphane PEREZ
328, les Hautes du Louvaron
38560 JARRIE
gratuit contre enveloppe timbrée + 1 disquette – 3n°/an

ATARI COMPUTING
73, BENTINCK DRIVE, TROON
AYSHIRE, KA10 6HZ
ECOSSE
11,5 £/6 mois – 17.5 £/6 mois
23 £/an – 35 £/an + disk
(bimestriel)

MIDI COMEDIE
JEAN PAUL DIERICK
rue Georges POTIÉ, 87
59120 LOOS
adhésion : 70 F/an (3n°)

GEM 2000
M 2000
Ecole A. CAMUS
Rue de la Convention
59650 VILLENEUVE D'ASQ
adhésion : ?

CALAMUS USER
IMAGE APPLICATIONS
Unit 3 Wellesley house
Walmer Castle Road
Deal, Kent UK CT14 7NG
GRANDE BRETAGNE

ATARI MAGASINET
Box 11416
404 29 GOTEBORG
SUEDE

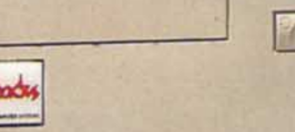


LES PRIX FONDENT AU SOLEIL !

Jusqu'au 30 Septembre, l'HADES 40 passe à 9990 F *

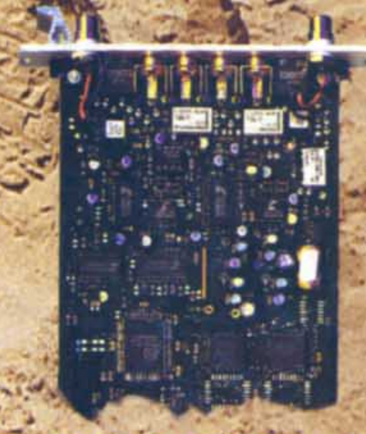
* chez LA TERRE DU MILIEU et PARX pour la configuration suivante : HADES 40, 4 Mo de RAM, carte ET 6000, disque dur 1 Go, clavier séparé, lecteur 1.44





LES OPTIONS :

68060 cadencé à 120 Mhz : + 3900 F
RAM EDO (20% plus rapide) : tél.
Clavier ATARI : 390 F
STARTRACK : 5990 F
Carte DSP : 2290 F
Port cartouche : tél.
Carte Fast Wide SCSI : en développement
Carte réseau Ethernet : en développement
Carte Flexport : en développement



STARTRACK

L'audio pro sur HADES, MEDUSA, EAGLE, TT et MEGA STE

- 16 pistes à 44.1 Khz sur HADES 60
- 4 pistes à 44.1 Khz sur TT
- 99 pistes virtuelles
- interface SPDIF intégrée
- travail interne 24 bit
- reconnaissance du standard 96 Khz
- logiciel de mastering fourni
- entrées et sorties audio type JAM
- conception modulaire
- carte DSP 56002 compatible FALCON
- port DSP compatible FALCON...

je désire recevoir de la documentation sur la promotion HADES 40 de cet été ainsi que sur l'HADES en général.

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville ....
Pays ....
Bon à renvoyer à

LA TERRE DU MILIEU – BP 11 – 74310 LES HOUCHES
ou PARX 9, rue du Pin Doré – 53000 LAVAL



La Terre du Milieu



tél (04) 50 54 59 41
fax (04) 50 54 49 94
216, rue de l'Essert – 74310 LES HOUCHES